PC WORLD VIETNAM

THÁNG 10.2006 SỐ 35

WWW.PCWORLD.COM.VN

# THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌ... H PHỐ HỒ CHÍ ...INH ... CH... ...GIẢI TRÍ

## Thế Giới Game

# DARK STAR ONE

# NGÔI SAO CỦA BÓNG ĐÊM

CD TẶNG BẠN ĐỌC Tr.76

3 PHIẾU GIẢM GIÁ Tr.75

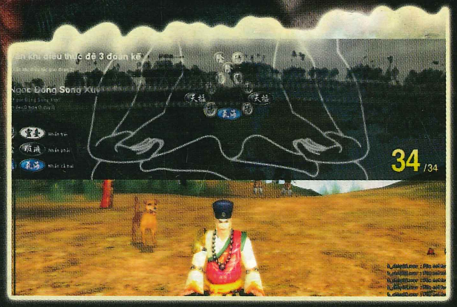
Giá: 9800 đồng

VinaGame INDY21

# 九龍爭霸

## Cửu Long Tranh Bá

Khai môn 24/09



www.cuulong.com.vn

THÁNG 10.2006 - SỐ 35

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
*vietlt@pcworld.com.vn*

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
*hongnt@pcworld.com.vn*

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
*haitt@pcworld.com.vn*

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
*phuongttn@pcworld.com.vn*
Chu Nguyệt Anh
*anhcn@pcworld.com.vn*

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
*phathanh@pcworld.com.vn*
Lê Thị Kim Chi
*phathanh.hn@pcworld.com.vn*

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
*vinhpt@pcworld.com.vn*
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
**Trưởng VPHN:** Phạm Tiến Quang
*quangpt@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

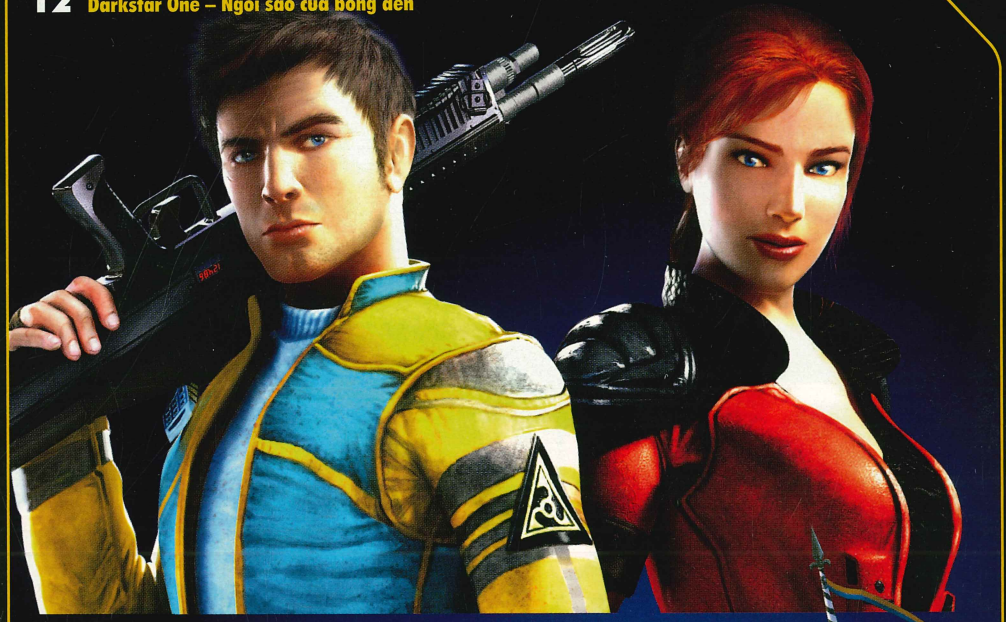
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

# Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

## GIỚI THIỆU

12 Darkstar One – Ngôi sao của bóng đen



17 First Battalion – Binh đoàn tiên phong
20 Galatic Civilizations II: Dread Lords – Chinh phục thiên hà
23 Heroes of Might and Magic V – Câu chuyện về những anh hùng
26 Call of Juarez – Kẻ giấu mặt
28 FIFA street 2 – Cú sút cháy lưới
30 YAKUZA – Bố già Nhật

32 Star Fox Command – Phi đội liên hành tinh
34 Bounty Hounds – Đội săn lùng
36 Brothers In Amrs: Earned In Blood – Trong vòng vây
37 Splinter Cell: Double Agent – Điệp viên nhị trùng
38 War of the Worlds & Asphalt: Urban GT2

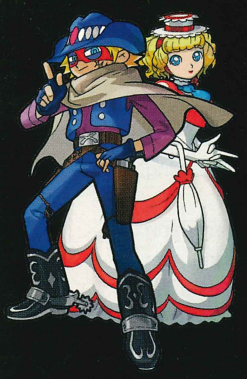
## TIN TỨC

4 Tin nước ngoài
8 Tin trong nước

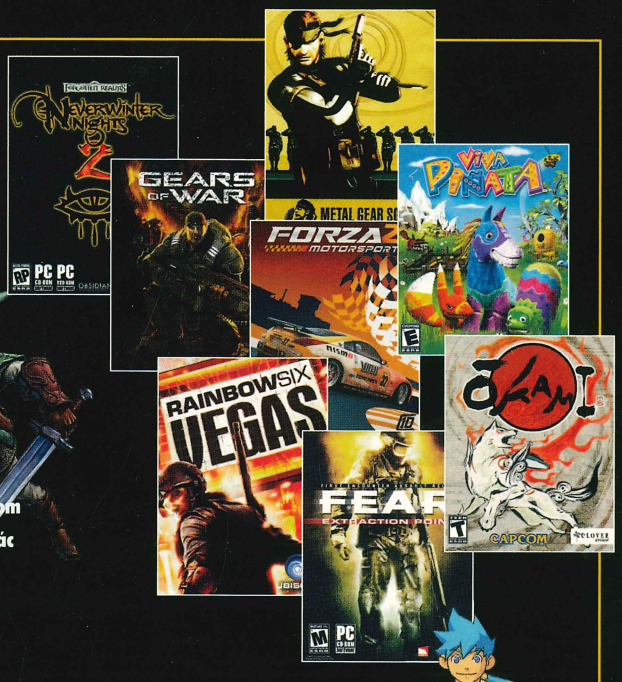
## ĐIỂM GAME

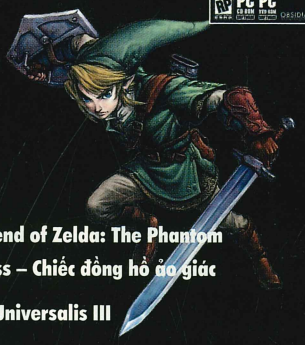
39 Titan Quest – Nhiệm vụ Titan
40 Bad Day L.A – Ngày hỗn loạn
41 Emergency 4: Global Fighters for Life – Lính cứu hộ 4
42 Age of Pirates: Caribbean Tales – Chuyện Caribê
43 Perimeter: Emperor's Testament – Di chiếu của hoàng đế
44 Tam Quốc Chí Online – Quần Hùng Tranh Bá
45 Silkroad Online – Con đường tơ lụa và bản mở rộng
46 Sengoku Basara 2 – Chiến quốc lãnh chúa
47 PacMan World Rally – Đua xe PacMan
48 Spy Hunter Nowhere to Run – Không còn đường thoát

## SẮP PHÁT HÀNH



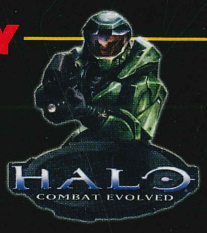

49 Fifa Soccer 07 – Khởi động mùa bóng mới
50 F.E.A.R. Extraction Point – Tột cùng nỗi sợ
51 The Sacred Rings – Nhẫn thiêng
52 Extreme Soccer – Tuyệt đỉnh bóng đá
53 Too Human – Nhân tính




55 The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass – Chiếc đồng hồ ảo giác
56 Europa Universalis III
56 The Guild II
57 Game "hot" cuối năm

## CŨ MÀ HAY



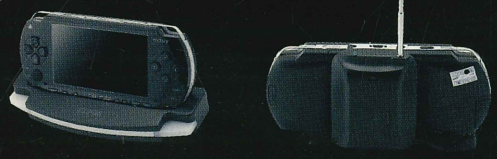


64 Breath of Fire IV – Hơi thở của rồng
66 Halo: Combat Evolved – Tinh cầu bí ẩn

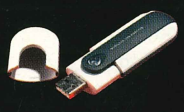

## TRỢ GIÚP

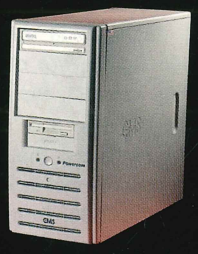
68 Hỏi - đáp
69 Hiệp Khách Giang Hồ: Truyền thuyết kiếm ma


## PHẦN CỨNG



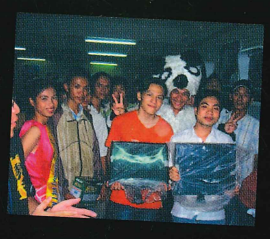

70 CMS PowerCom 7020 – Chơi được game
71 Đồ nghề cho PSP



## SỰ KIỆN


72 Chung kết Gunbound Grand Prix 2006 – Anh tài lộ diện



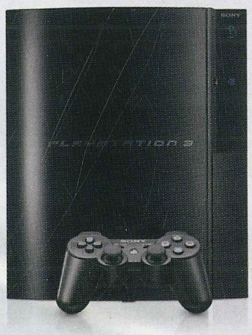
## SÂN GAME

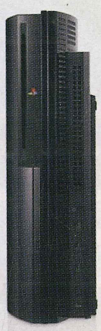
73 Hướng tới sân chơi chuyên nghiệp
74 4Eve 1st Championship – "Rèn quân" đi Ý
75 Đậm chất game cộng đồng
76 Tâm sự cùng manager của 4Eve

# SONY TUNG HỎA MÙ VỀ PLAYSTATION 3

Đầu tháng 9 vừa qua, cạnh việc đem đến niềm phấn khởi cho giới hâm mộ với những thông tin chính xác về ngày phát hành của thế hệ console mới nhất PlayStation 3 (PS3), Sony Computer Entertainment đã không quên gây ra một cú "sốc" mới.

Theo đó, PS3 sẽ xuất hiện sớm nhất tại quê nhà Nhật Bản vào ngày 11/11/2006 và tại thị trường Bắc Mỹ ngay sau đó 5 ngày (16/11/2006). Xem ra Sony đã thực sự dội một gáo nước lạnh vào người dùng châu Âu (và cả Nga, Trung Đông, Úc và châu Phi) với thông báo dời ngày phát hành PS3 tại thị trường này sang tận tháng 3 năm sau. Giải thích cho động thái đầy bất ngờ này, ông Dave Karraker – Giám đốc Truyền thông của SCEA (Sony Computer Entertainment America) cho biết nguyên nhân trì hoãn là do mắt đọc laser xanh (một thành phần quan trọng trong đầu đọc Blu-ray) đã không được chuẩn bị đủ số lượng cần thiết (?). Trong khi đó, trả lời phỏng vấn tại Tokyo nhân buổi họp báo công bố ngày phát hành PS3, ông Ken Kutaragi – Chủ tịch SCE cho biết: "Chúng tôi quyết định tập trung vào thị trường Nhật Bản và Bắc Mỹ".





Chưa đủ, Sony cũng ấn định số lượng 100.000 máy dành cho thị trường Nhật Bản và chỉ là 400.000 máy cho khu vực Bắc Mỹ trong dịp phát hành này, ít hơn rất nhiều so với con số 4 triệu máy từng được dự kiến tung ra trong năm 2006. Theo hãng tin Reuters, chính Kutaragi đã giảm chỉ tiêu xuống còn 2 triệu máy. Phần nào lạc quan hơn, Karraker cho biết Sony hy vọng sẽ bán được 2-2,4 triệu máy PS3 tính đến cuối năm 2006, trong đó thị trường Mỹ sẽ chiếm một nửa số này.

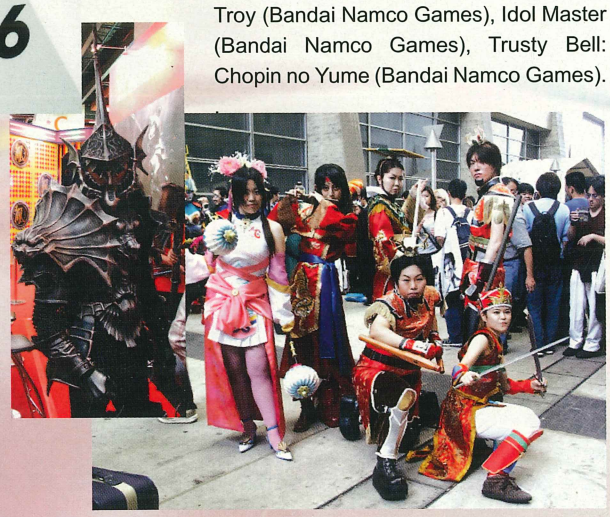
Phải chăng, đây là chiêu thức mà Sony sử dụng để tạo ra một cơn sốt ảo trên thị trường? Còn theo phân tích của một số website về game hàng đầu, dường như Sony không muốn rơi vào tình trạng "vỡ mộng" như từng gặp phải khi phát hành PS2 tại thị trường Mỹ vào tháng 11/2000 trước đây: chỉ bán được 500.000 máy so với 1 triệu máy dự kiến.

# TOKYO GAME SHOW 2006 – ĐẠI TIỆC GAME CHÂU Á

Diễn ra tại thành phố Chiba (Nhật Bản) từ 22-24/9/2006, Tokyo Game Show 2006 (TGS 2006) được đánh giá là triển lãm game chuyên nghiệp với quy mô không hề thua kém E3. Sự kiện năm nay rơi vào thời điểm khá "nóng" với việc chạy đua giữa 3 thế hệ máy chơi game console mới là PlayStation 3, Wii và Xbox 360. Trong tổng số 573 game tham gia trưng bày, có đến 43 game "mới ra lò" dành riêng cho 3 loại máy này.

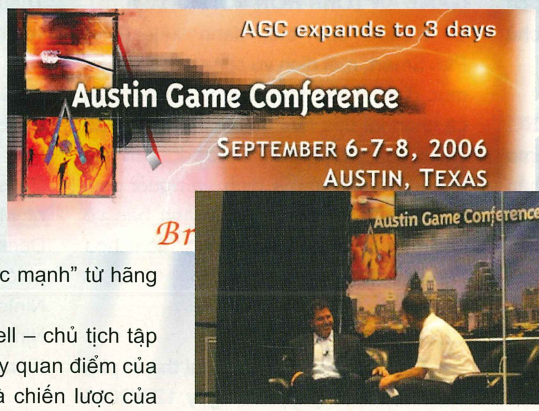
TGS 2006 cũng đã phá vỡ kỷ lục của các lần triển lãm khác khi đem đến "game khách" một menu "dài sọc" với 127 game cho PC, 125 game cho ĐTDĐ, 100 game cho PS2, 52 game cho DS, 33 game cho PSP, 20 game cho Xbox 360, 18 game cho PS3 và 5 game cho Wii. Trong số đó, có 129 game hành động, 76 game nhập vai, 49 game mô phỏng, 35 game giải đố và 33 game phiêu lưu – thám hiểm.

Bên cạnh nhiều hoạt động sôi nổi với sự góp mặt của phần lớn nhà sản xuất và phát hành game hàng đầu, các gian trưng bày và màn hình kích thước lớn cũng là nơi thu hút được rất nhiều sự quan tâm của khách tham quan. Đặc biệt, TGS 2006 còn là sàn diễn của những game Wii mới nhất như Bleach: Shiraha Kirameku Rinbukyoku (Sega), Bokujou Monogatari (Marvelous Interactive), Elebits (Konami); game PS3 như Nioh (Koei), Power Smash 3 (Sega), Mobile Suit Gundam: Target in Site (Bandai Namco Games) và game Xbox 360 như Winning Eleven Series (Konami), Project Sylpheed (Square Enix), Full Auto (Spike), Tomb Raider: Legend (Eidos Interactive), The Outfit (THQ), Operation Darkness Troy (Bandai Namco Games), Idol Master (Bandai Namco Games), Trusty Bell: Chopin no Yume (Bandai Namco Games).



# AUSTIN GAME CONFERENCE – HỘI NGHỊ GAME TRỰC TUYẾN

Hiện nay, ngoài việc tập trung phát triển đa dạng thể loại game dành cho PC và console, hầu hết các nhà sản xuất và phát triển game cũng không quên để mắt đến trào lưu chơi game trực tuyến (Multiplayer Online) và game trên ĐTDĐ, vốn đang thu hút một số lượng đáng kể người chơi. Diễn đàn game Austin (Austin Game Conference – AGC) được tổ chức trong 3 ngày 6,7,8/9/2006 tại thành phố Austin (bang Texas, Mỹ) vừa qua cũng không nằm ngoài lý do đó. Với nhiều chủ đề hấp dẫn, ACG đã thu hút khoảng 2.400 khách tham dự, trình bày tham luận và trao đổi kinh nghiệm, trong đó có không ít nhân vật "chóp bu" cũng như những chuyên gia hàng đầu đến từ những tên tuổi trong làng game thế giới. Không những thế, AGC còn là nơi để các nhà sản xuất máy tính/phần cứng nắm bắt phương hướng phát triển của lĩnh vực game trong tương lai cũng như nhận đơn đặt hàng "sức mạnh" từ hãng phát triển game.




Tại diễn đàn này, Micheal Dell – chủ tịch tập đoàn Dell - đã mạnh dạn trình bày quan điểm của mình về lĩnh vực game online và chiến lược của hãng đối với thị trường máy tính cá nhân chơi game. Theo ông này, game hiện nay đã thay đổi rất nhiều với sự xuất hiện của bộ xử lý 2 nhân, do đó Dell sẽ tiếp tục đẩy mạnh phát triển dòng máy chơi game chuyên nghiệp Dell XPS cũng như các dòng máy Alienware trước đây, đặc biệt là chú ý đến các bộ xử lý đa lõi và màn hình dạng widescreen. Nhận định về hệ điều hành Windows Vista cũng như công nghệ đồ họa DirectX 10, Micheal cho rằng, Vista chắc chắn sẽ là một nền tảng "tuyệt vời" cho game thủ và cũng là điểm khởi đầu mới cho thế hệ game sắp đến với hình ảnh đồ họa, trí tuệ nhân tạo hấp dẫn hơn. Khi được hỏi liệu Dell có tấn công sang lĩnh vực console, ông này khẳng định: "Theo tôi, console thật ra chỉ là 1 máy tính được cố định các thành phần bên trong và tất cả chip hình ảnh trên console y như trong máy tính. Console không phải là mảng kinh doanh của chúng tôi, chúng tôi chỉ tập trung vào lĩnh vực máy tính cá nhân và máy chủ".

---

## 10 GAME "HOT" NHẤT TẠI ÚC

Theo một bản báo cáo mới của công ty GfK Úc, tính đến ngày 3/9/2006, 10 game hấp dẫn nhất tại quốc gia này lần lượt là Saints Row, AFL Premiership 2006, Dr. Kawashima's Brain Training, SingStar Anthems bundle, FIFA 2006, NFS: Most Wanted, New Super Mario Bros, Buzz: The Big Quiz bundle, GameTrak Real World Golf, Big Brain Academy.

## DARK AGE OF CAMELOT MỞ RỘNG

Trò chơi nhập vai trực tuyến Dark Age of Camelot đánh dấu chặng đường 5 năm phát triển với phiên bản mở rộng thứ bảy mang tên Labyrinth of the Minotaur. Game giới thiệu một dòng nhân vật mới có hình dáng nửa người nửa bò: Minotaur, có sức mạnh nổi trội với khả năng sử dụng vũ khí cầm hai tay chỉ bằng một tay. Trong phiên bản này, người chơi sẽ có cơ hội khám phá bản đồ Labyrinth, bao gồm một số nhiệm vụ PvE (Player vs. Environment) mới và nhiều khu vực đấu RvR (Realm vs. Realm). Một điểm đáng chú ý khác của Labyrinth of the Minotaur là người chơi có thể tìm được một số tín vật Mythical, nhưng sau đó sẽ trở thành con mồi bị những người cùng chơi săn đuổi. Game hiện đang được Mythic Entertainment phát triển và dự kiến phát hành tại Mỹ vào cuối năm 2006.

## DOUBLE AGENT HỖ TRỢ 2 NHÂN

Ubisoft cho biết trò chơi Splinter Cell: Double Agent sẽ hỗ trợ các bộ xử lý 2 nhân. Theo đó, Double Agent đòi hỏi các bộ xử lý phải có tốc độ tối thiểu 3GHz (P4 3GHz hoặc AMD Athlon 3000), bộ nhớ RAM 1GB và chỉ chạy trên hệ điều hành Windows XP. Ubisoft cũng công bố các dòng card đồ họa thích hợp với "Điệp viên hai mang" là ATI X1300/ X1600/X1800/ X1900 hay NVIDIA 6200/6600/6800/7300/7600/7800/7900.

## WOW THỪA THẮNG XÔNG LÊN

Trong một buổi trả lời phỏng vấn tạp chí GamesIndustr.biz, Paul Sam - COO của hãng Blizzard cho biết The Burning Crusade chỉ là khởi đầu cho một chuỗi các bản mở rộng của World of Warcraft. Theo ông này, sau The Burning Crusade, Blizzard có kế hoạch tung ra một bản WoW mở rộng mới vào mỗi năm.

## BROTHERS IN ARMS GIA NHẬP PSP

Ubisoft và Gearbox Software công bố phiên bản D-Day của dòng game Brothers In Arms nổi tiếng sẽ có mặt trên hệ máy PSP. Giống các phiên bản đã phát hành trước đây, Brothers In Arms: D-Day là game hành động lấy bối cảnh Thế Chiến II tại khu vực Normandy. Dự kiến, game sẽ được phát hành vào mùa đông 2006.

## HEROES VÀ VILLAINS TÁI XUẤT

NCSoft cho biết sẽ giới thiệu phiên bản City of Heroes Good Versus Evil Edition, bao gồm cả game City of Heroes và City of Villains, cũng như tất cả nội dung nâng cấp đến Issue 7: Destiny Manifest. Bộ sưu tập này sẽ có mặt trên thị trường vào 29/9 sắp tới tại Mỹ, Anh và châu Âu với giá 29,99USD.

## RA MẮT TUYỂN TẬP CIVILIZATIONS

2K (Take-Two) công bố sẽ tung ra bộ sưu tập tất cả game Civilization vào tháng 10 sắp đến. Mang tên Civilization Chronicles (69,99USD), bộ sưu tập này không bao gồm bản mở rộng mới Civilization IV: Warlords và tựa game Civilization: Call to Power (do Activision phát triển năm 1999). Ngoài ra, bộ sưu tập đi kèm sách The Chronicles of

Civilization (dày 96 trang) và đĩa DVD, cung cấp các thông tin bên lề về xêri game này.

## PHANTASY STAR UNIVERSE SỰ CỐ

Từ khi giới thiệu tại Nhật vào tháng trước trên hệ máy PS2 và PC, tính năng chơi online của Phantasy Star Universe gặp vấn đề ở khả năng nối mạng không ổn định và xảy ra một số lỗi liên quan đến dữ liệu nhân vật. Sega cho biết đã khắc phục xong phần lớn các lỗi này và công bố máy chủ thứ 2 (mang tên World 2) sẽ đi vào hoạt động từ ngày 14/9. Tuy nhiên, người chơi không thể di chuyển dữ liệu nhân vật qua máy chủ khác, nhưng có thể giữ đến 4 nhân vật trên mỗi máy chủ với 1 tài khoản.

## BẢN F.E.A.R MỞ RỘNG ĐÃ SẴN SÀNG

Sierra cho biết đã tung ra bản demo cho phiên bản mở rộng của trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất F.E.A.R (bản chơi đơn độc lập). Theo dự kiến, F.E.A.R Extraction Point sẽ ra mắt vào ngày 24/10 này và đòi hỏi người chơi phải cài bản F.E.A.R gốc.

## COMPANY OF HEROES XÔNG TRẬN

*GameSpot.com* cho biết, game thủ đã có thể lên website này để tải về bản demo của trò chơi chiến thuật thời gian thật Company of Heroes.

## TIMESHIFT LỖI HẸN

Khi thông tin về trò chơi này sẽ xuất hiện vào tháng 9 năm nay trên cả PC và Xbox 360 chưa kịp "nguội", Atari và Vivendi Games lại công bố "game sẽ được dời sang năm 2007 để có thêm thời gian và nguồn lực cần thiết giúp game hoàn hảo hơn". Theo dự kiến, phiên bản TimeShift trên PC sẽ có giá 49,99USD và 59,99USD đối với bản cho Xbox 360.

## THÔNG TIN MỚI NHẤT VỀ NIGHTFALL

Hãng NCsoft cam kết, chiến dịch NightFall của game Guild Wars sẽ được tung ra trên toàn cầu vào ngày 27/10 này. NightFall đem đến cho người chơi một lục địa mới để khám phá, các anh hùng có thể tuỳ biến, 20 nhiệm vụ mới. Đặc biệt, bản mở rộng này không đòi hỏi cài sẵn game gốc.

## ULTIMA ONLINE HỒI SINH

EA cho biết, hãng này đang thực hiện dự án mới trò chơi nhập vai trực tuyến Ultima Online trước đây (phát hành năm 1997). Với tên gọi Ultima Online: Kingdom Reborn, game bao gồm một engine đồ họa mới, giao diện được chỉnh trang lại và cốt truyện mới. Theo EA, việc nâng cấp này sẽ không làm ảnh hưởng đến gameplay của người chơi Ultima Online hiện nay.

## SILENT HUNTER 4 LẠI NỔI LÊN

Từng được úp mở rằng sẽ trình làng vào quý 1/2006 nhưng phiên bản thứ 4 của dòng game Silent Hunter vẫn hoạt động trong im lặng. Theo thông tin mới nhất từ Ubisoft, SH4: Wolves of the Pacific sẽ xuất hiện vào mùa xuân 2007 trên chiến trường PC.

## GAME AN TOÀN HƠN VỚI PLAYSMART

NCsoft cho biết đang xây dựng PlaySmart, một dịch vụ công cộng với hai mục đích chính: tăng cường độ an toàn cá nhân và bảo mật dữ liệu. Thành phần chính của PlaySmart là các lời khuyên dành cho những gia đình có người chơi trò chơi trực tuyến, những cảnh báo về bảo mật dữ liệu hoặc những hiểm họa trên Internet.

## CHƠI GAME TRÊN IPOD

Tại một sự kiện diễn ra tại thành phố San Francisco (Mỹ) vào ngày 12/9/2006 vừa qua, hãng Apple đã công bố một dịch vụ mới chuyên cung cấp game cho thế hệ thứ 5 của máy nghe nhạc iPod. Theo đó, các trò chơi sẽ được bán với giá 4,99 USD thông qua dịch vụ iTunes của Apple và sẽ hoàn toàn tương thích với thế hệ thứ 5 của dòng máy nghe nhạc iPod. Thế hệ iPod mới sẽ được trang bị màn hình rộng hơn, tính năng tìm kiếm mới và thời gian sử dụng pin dài hơn 75%. Hiện tại, danh sách các game dành cho iPod được Apple tiết lộ bao gồm Zuma, Texas Hold 'em, Mini Gold, Cubis 2, Pac-Man, Tetris và Mah-jong.

## TỰ TẠO GAME CHO XBOX 360

Từ mùa thu này, với một máy tính chạy Windows XP, người dùng có thể tự tay tạo game cho Xbox 360 bằng công cụ phát triển XNA Game Studio Express của Microsoft. Công cụ này dựa trên nền tảng Visual Studio Express và .NET, cho phép các nhà phát triển tạo game giả lập cho Xbox 360. Ngoài ra, người dùng có thể gia nhập vào nhóm các nhà phát triển với lệ phí hàng năm 99USD.

## CIRCLE OF DOOM SẼ VỀ ĐÂU?

Đầu năm nay, nhà phát triển Blueside (Hàn Quốc) khẳng định sẽ phát triển dòng game hành động Xbox Kingdom Under Fire trên Xbox 360 theo hướng thể loại nhập vai thay cho khuynh hướng chiến thuật thời gian hiện có, nhưng không tiết lộ thông tin về ngày xuất hiện. Gần đây, Microsoft cho biết sẽ phát hành Kingdom Under Fire: Circle of Doom trên khắp thế giới vào năm 2007. Trong khi đó, Blueside cho biết họ đang gấp rút hoàn tất phiên bản Circle of Doom cho PC.

## LOST ODYSSEY CÓ BẢN DEMO

Hironobu Sakaguchi, CEO của hãng phát triển Mistwalker cho biết bản demo của game chiến thuật thời gian thật là Lost Odyssey đã hoàn tất và sẽ được tung ra vào tháng 11 này trên Xbox 360. Theo dự kiến, game sẽ được phát hành vào năm 2007.

## HÉ LỘ BÍ MẬT VỀ SECRET OF MANA

Hãng Square Enix đang có kế hoạch giới thiệu tại Nhật phiên bản Seiken Densetsu 4 (tên tiếng Anh là Dawn of Mana) cho hệ máy PS2 và Seiken Densetsu 4: Heroes of Mana, tại Mỹ phiên bản Secret of Mana cho máy Super Nintendo và Children of Mana cho máy Nintendo DS. Square Enix không tiết lộ thông tin nào về ngày phát hành.

## MERCURY MELTDOWN TRÊN PS2

Ignition Entertainment công bố sẽ chuyển game Mercury Meltdown của hãng này sang PS2 dù phiên bản trên PSP vẫn chưa được phát hành (tháng 10/2006). Mercury Meltdown Remix sẽ xuất hiện tại châu Âu và Bắc Mỹ vào tháng 11 này.

## PRINCE OF PERSIA MỞ RỘNG

Không lâu sau khi tiết lộ trò chơi Splinter Cell: Double Agent sẽ có mặt trên Wii vào cuối năm nay, Ubisoft cho biết dòng game lừng danh Prince of Persia vừa có thêm thành viên mới. Prince of Persia: Rival Swords cho hệ máy PSP được dự kiến giới thiệu tại châu Âu vào cuối năm nay và Bắc Mỹ vào năm 2007.

## HAI MẪU XE MỚI CHO TEST DRIVE

Ngoài 90 mẫu xe hiện có trong game Test Drive Unlimited, Atari cho biết 2 loại xe mới là Audi RS4 Quatro và Nissan Skyline GT-R34 đã sẵn sàng xuất trận thông qua dịch vụ tải về Xbox Live Marketplace.

## FAR CRY IP XUẤT HIỆN

Chỉ 5 tháng sau khi game Far Cry được tung ra cho Xbox 360, Ubisoft cho biết bản demo của game Far Cry Instincts Predator đã có trên dịch vụ Xbox Live. Bản

demo này sẽ đem đến cho người chơi "mùi vị" của chế độ multiplayer, hỗ trợ tính năng tiêu diệt đối phương bằng lựa đạn giữa 16 người chơi. Game có 5 chế độ chơi: Steal the Sample, Seek và Secure, Predator, Chaos và Team Chaos.

## BÙNG PHÁT GAME CHO WII

Nintendo vừa cho biết sẽ có 41 tựa game dành cho Wii được các hãng thứ 3 phát triển xuất hiện vào tháng 3 năm sau. Bao gồm Call of Duty 3, Marvel: Ultimate Alliance, Rapala Tournament Fishing, Tony Hawk's Downhill Jam, World Series of Poker, Dragon Ball Z Budokai: Tenkaichi 2, Trauma Center: Second Opinion, Chicken Little: Ace in Action, Disney's Meet the Robinsons, Dance Factory, Sidewinder, The Godfather, Madden NFL 07, Need for Speed: Carbon, SSX, Tiger Woods PGA Tour, Elebits, Bust-A-Move Revolution, The Ant Bully, The Grim Adventures of Billy & Mandy, Happy Feet, Mortal Kombat: Armageddon, Rampage: Total Destruction, Sonic and the Secret Rings, Super Monkey Ball: Banana Blitz, Metal Slug Anthology, Avatar: The Last Airbender, Barnyard, Cars, SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab, Blazing Angels: Squadrons of WWII, Far Cry: Vengeance, GT Pro Series, Monster 4x4: World Circuit, Open Season, Prince of Persia (tên dự án), Rayman Raving Rabbids, Red Steel, Teenage Mutant Ninja Turtles, Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent, Ice Age 2: The Meltdown.

## XBOX 360 GIÁ RẺ

Microsoft vừa tung ra thị trường Nhật Bản model Xbox 360 mới với mức giá rất hấp dẫn: 255 USD (khoảng 29.800 Yên). Xbox 360 này không đi kèm ổ cứng và sẽ đi kèm 2 game đang rất "hot" là Project Gotham Racing 3 và Ninety-Nine Nights.

## MÁY PSP GIÁ HẤP DẪN HƠN

Sony vừa tung ra thị trường model máy chơi game cầm tay PSP mới với tên gọi Entertainment Packet. Trọn bộ sản phẩm "tất cả trong một" này sẽ được bán ở mức 249,99USD và gồm có một máy PSP, thẻ nhớ Sony Memory Stick Pro Duo 1GB, game ATV Offroad Fury: Blazin' Trails và đĩa phim Lords of Dogtown.

## PSP NÂNG CẤP "PHẦN DẺO"

Hãng Sony cho biết firmware mới cho hệ máy PSP đã sẵn sàng cho người dùng tải về. Phiên bản 2.81 này giúp PSP khắc phục lỗi "không thể nhận dạng thẻ nhớ Memory Stick Pro Duo dung lượng trên 4GB và việc sử dụng các thẻ này có thể dẫn đến lỗi tập tin". Ngoài ra, firmware mới còn cho phép PSP tải video và hình ảnh từ các nội dung RSS và phát tập tin nhạc AAC với phần mở rộng là .3gp. Cũng trong dịp này, Sony cho biết bản demo của game đá banh World Tour Soccer 06 hiện có thể được tải về từ địa chỉ *http://www.us.playstation.com/world-toursoccer06demo.*

## WII BÁM SÁT PS3

Cuối cùng, mọi lời đồn đại về Wii đã chấm dứt khi Nintendo chính thức công bố ngày phát hành hệ máy này. Theo đó, Wii sẽ xuất hiện tại Mỹ và Nhật Bản vào ngày 19/11 với giá 249,99USD, khu vực châu Âu vào ngày 8/12 (giá 179 bảng Anh hay 249 Euro) và tại Úc vào 7/12, giá 399,95 đôla Úc). Tại châu Âu, Wii sẽ là hệ máy console mới duy nhất được giới thiệu vào mùa Giáng Sinh này. Wii dành cho thị trường châu Âu và Úc bao gồm máy console màu trắng, điều khiển Wii-mote, thiết bị nunchuck và game Wii Sport. Game dành cho Wii sẽ có giá từ 49-50 Euro và hiện có khoảng 15 tựa, ví dụ The Legend of Zelda: Twilight Princess, Need for Speed: Carbon, Tony Hawk's Downhill Jam và Super Monkey Ball Banana Blitz. Ngoài ra, người dùng có thể trang bị thêm các phụ kiện như bộ điều khiển từ xa phụ (39 Euro), nunchuck (19 Euro) và thiết bị điều khiển truyền thống (19 Euro).

Nintendo cũng công bố Wii chỉ hỗ trợ đĩa quang 12cm cũng như đĩa Gamcube 8cm, thiếu hỗ trợ DVD như dự kiến.

## UNKNOWN REALM CHO PS3

Mặc dù ngày ra mắt của Genji: Days of the Blade dành cho PS3 vẫn còn là ẩn số, Game Republic vẫn hào hứng công bố một dự án Unknown Realm mới cho thế hệ console tiếp theo của Sony. Trong Unknown Realm, người chơi sẽ luân phiên điều khiển 2 nhân chính là Ellen và Keats trong chuyến phiêu lưu giữa thực tại và các thế giới huyền bí nhằm tìm lại người mẹ quá cố. Cả Ellen và Keats đều có khả năng triệu hồi và điều khiển quái vật nhằm tự vệ trước những kẻ thù họ gặp phải trên đường đi.

## VEGAS ĐỔ BỘ LÊN PSP

Sau khi xuất hiện trên lịch phát hành của *Gamestop.com*, cuối cùng thì Ubisoft cũng xác nhận phiên bản mới của loạt game Rainbow Six sẽ có mặt trên PSP vào cuối năm nay. Phiên bản Vegas trên PSP sẽ được bổ sung thêm mục chơi Terrorist Hunt và sự xuất hiện của 2 nhân vật mới là Brian Amstrong và Shawn Rivers.

## EVIL MAY CRY 4 ĐỔI NHÂN VẬT CHÍNH

Capom vừa gây bất ngờ cho giới hâm mộ khi công bố những thông tin mới về Devil May Cry 4. Nhân vật chính mới trong game sẽ mang tên Nero, chứ không phải là Dante trước đây. Dante vẫn xuất hiện trong game, tuy nhiên Capcom vẫn chưa xác nhận rằng người chơi có thể điều khiển nhân vật này hay không. Devil May Cry 4 sẽ được bổ sung "xì-tai" mới Devil Bringer: người chơi có thể kết hợp súng ngắn và kiếm trên cùng một tay.

## DỰ ÁN MỚI CỦA TECMO

Tecmo vừa công bố game thể thao dành cho Wii mang tên Sukatto Golf Pangya (Super Swing Golf Pangya). Người chơi sẽ tham gia phần Story Mode mang tên Pangya Fiesta, để bắt đầu khởi nghiệp bằng hai tay chơi mới vào nghề Ken và Erika. Thao tác thực hiện cho chiếc tay cầm cảm ứng được Tecmo đề cập sẽ không kém gì ngoài đời thực.

## ENCHANTED ARMS TẤN CÔNG PS3

Sau khi đặt chân lên thị trường Mỹ vào cuối tháng 8 vừa qua cho hệ máy Xbox 360, From Software tuyên bố họ sẽ chuyển Enchanted Arms sang Play Sation 3 của Sony, đây sẽ là game nhập vai đầu tiên phát hành cho hệ máy này.

## YAKUZA THẲNG TIẾN

Mặc dù phiên bản tiếng Anh của Yakuza (tên tiếng Nhật Ryuga Gotoku) mới đặt chân lên đất Mỹ vào đầu tháng 9 qua nhưng Sega đã ngay lập tức công bố phiên bản thứ 2 của trò chơi này sẽ ra mắt tại Nhật vào ngày 7/12 sắp tới.

## PHỤ KIỆN MỚI CHO PSP

Sony Computer Entertainment vừa công bố camera gắn ngoài – Chotto Shot cho máy PSP, dự tính sẽ phát hành vào ngày 2/11 năm nay với mức giá 5.000 yên (43 USD). Camera có khả năng chụp hình 1,3 megapixel với độ phân giải 480x272 và 640x480.

## SIM CITY GIA NHẬP LÀNG DS

EA cho biết đang gấp rút đưa game mô phỏng nổi tiếng của mình lên nền máy DS. Phiên bản này sẽ dựa trên Sim City 3000 trước đây, tuy nhiên các nhiệm vụ và mục tiêu đề ra sẽ được thay đổi. Bên cạnh đó, game sẽ hỗ trợ tính năng mạng với 4 người chơi cùng lúc.

## HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC

### GAME "CON ĐƯỜNG TƠ LỤA" VÀ LỄ HỘI TRUNG THU

Nhân dịp bắt đầu giai đoạn thử nghiệm Open Beta, game trực tuyến "Con đường tơ lụa" đã tung ra hàng loạt sự kiện, trong đó đáng chú ý nhất là lễ hội Trung Thu từ ngày 4/10 đến 11/10. Lễ hội sẽ diễn ra trong game với bánh dẻo (mana), bánh nướng (máu), đèn kéo quân, đèn ông sao và đầu sư tử, đối với các loại đèn, người chơi có thể đổi được nhiều item "độc" không thể nhặt được khi đánh quái vật hay mua bán với NPC. Ngoài ra, tất cả game thủ có cấp (level) 10 trở lên đều có quyền tham gia vào chương trình quay số trúng thưởng với một giải nhất trị giá 10.000 USD gồm một chuyến du lịch Hàn Quốc tham dự game show G – Star dành cho 2 người, một xe máy Yamaha Nouvo, một laptop Dell Inspiron E1505, một điện thoại Nokia N93, một camera kỹ thuật số Sony DSC-T5, cùng nhiều giải thưởng giá trị khác.

VDC - Net2E cũng đã thuê gần 100 điểm Internet Café để game thủ chơi miễn phí và có chương trình phát đĩa cài miễn phí. Thông tin chi tiết tại: *http://conduongtolua.com.vn/Default.aspx*

### GIẢ MẠO EMAIL VÀ WEBSITE CỦA VTC

Hiện nay, qua mạng Internet có một số kẻ xấu đã cố tình giả mạo VTC Game để lừa đảo qua email và giả mạo website với mục tiêu đánh cắp tài khoản của game thủ. Hình thức lừa đảo tuy không mới nhưng đánh đúng vào tâm lý người chơi nên mức độ nguy hiểm rất cao: dụ dỗ người chơi cung cấp: Tên tài khoản; Mật khẩu cấp 1; Mật khẩu cấp 2; Câu hỏi và câu trả lời bí mật... hòng chiếm đoạt tài khoản đó. Các game thủ chỉ nên trao đổi trực tiếp với nhà cung cấp dịch vụ qua các địa chỉ email, website chính thức đã được công bố: *support.caoboi@vtc.vn; support.au@vtc.vn; support.vcoin@vtc.vn; http://caoboi.vtc.vn; http://au.vtc.vn.*

### KHAN VIỆT NAM: ĐỔI CƠ CẤU NẠP THẺ

Trò chơi trực tuyến Thành Cát Tư Hãn (Khan Việt Nam) do công ty CyberWorld phát hành chuyển đổi cách tính phí theo hình thức "Free4ever&play4items" với nhiều cải tiến có lợi cho game thủ và tung ra nhiều vật dụng đặc biệt nhân ngày lễ 02/09/2006. Kể từ ngày 02/09/2006, người chơi được chơi miễn phí suốt thời gian game vận hành, việc nạp thẻ chỉ cần thiết khi người chơi cần Khan Cash (tiền trong game) để mua item đặc biệt (Premium Items) hoặc mua bán trao đổi với các người chơi khác. Những game thủ đang chơi và thẻ còn thời gian sử dụng thì tài khoản được chuyển đổi thành tiền trong game theo tỷ lệ nhất định (chưa công bố). Sau ngày 02/09 thẻ sẽ được chuyển đổi thành Khan Cash theo mệnh giá: 20.000, 30.000, 49.000 và 60.000 đồng thành 20.000 KS, 35.000 KS, 60.000 KS, 75.000 KS. Thông tin chi tiết: *http://www.khan.com.vn/php/rule.php?p=cd_mgtk&func=tnht_func.*

### QUÀ TẶNG HIỆP KHÁCH GIANG HỒ

"Quà tặng đến tay-chơi ngay Hiệp Khách" là tên của sự kiện của game Hiệp Khách Giang Hồ (HKGH) diễn ra từ 15/09 đến 15/10, bạn chỉ cần đăng kí 1 tài khoản hiệp khách và đạt đến cấp 20 sẽ được tham gia chương trình rút thăm may mắn và có thể sở hữu các phần quà: xe đạp leo núi, nón hiệp khách cùng nhiều quà lưu niệm khác. Thông tin chi tiết tại: *www.hiepkhach.net.vn.*

### RAGNAROK TẶNG TRUYỆN TRANH

Bộ truyện tranh Ragnarok cuối cùng cũng đã xuất hiện tại Việt Nam do VinaGame hợp tác với nhà xuất bản Kim Đồng phát hành - món quà thú vị cho fan truyện tranh Manga trong dịp cuối hè này.

Ragnarok từng tạo nên một cơn sốt trên toàn thế giới và nhận được sự yêu mến hết mình của các độc giả tuổi teen. Truyện thích hợp với những ai yêu thích thể loại Manga phiêu lưu, thần thoại, pha chút lãng mạn "đúng điệu" Hàn Quốc. 500 quyển truyện Ragnarok đã được tặng cho 500 bạn đến nhận sách sớm nhất từ 31/08/2006 đến 05/09/2006. Các bạn ở thủ đô Hà Nội sẽ có cơ hội nhận truyện sau. Thông tin chi tiết tại: *http://www.rovietnam.com.vn/ro/thongcao/tinkhan.1.1.129.html*

### TÂN THÁI BÌNH CHAMPION LEAGUE

Hai câu lạc bộ (CLB) game lớn tại TP.HCM là VietStarCraft và Procsvn vừa công bố giải đấu "Tân Thái Bình Champion League" vào 27/08/2006. Giải đấu nhằm thắt chặt tình hữu nghị giữa các game thủ và duy trì nhịp độ thi đấu đều đặn giúp game thủ cải thiện kỹ thuật, chiến thuật thi đấu. Tân Thái Bình Champion League là giải đấu đồng đội của 2 game StarCraft và Counter Strike, thể thức thi đấu đồng đội với hai trận đấu đơn và một trận đấu đôi, kết quả thắng bại sẽ được phân định qua ba trận đấu. Hiện giải đã quy tụ được 12 đội mạnh nhất của game StarCraft và game Counter Strike khu vực TP.HCM. Giải do công ty Tân Thái Bình tài trợ địa điểm thi đấu và phần thưởng, giải nhất trị giá 8.000.000 đồng và Cúp Vô Địch, giải 2 trị giá 1.600.000 đồng, giải 3 sẽ nhận được quà tặng từ nhà tài trợ. Thời gian thi đấu giải kéo dài từ 01/10 - 03/12/06, mỗi tuần sẽ thi đấu 1 lượt vào ngày chủ nhật. Thông tin chi tiết của giải tại: *http://www.vietstarcraft.com* và *http://www.procsvn.com.*

## CỬU LONG TRANH BÁ MỞ OPEN BETA

**24/9/2006** LÀ NGÀY CHÍNH THỨC phát hành Open Beta của trò chơi trực tuyến Cửu Long Tranh Bá (CLTB). Một thông tin đặc biệt là khi CLTB bắt đầu bản Open Beta, những game thủ chưa đăng ký tài khoản vẫn có thể đăng nhập vào trò chơi này bằng tài khoản của trò chơi Võ Lâm Truyền Kỳ. Vinagame cho biết account và nhân vật của thời kỳ thử nghiệm Close Beta vẫn còn nguyên, dĩ nhiên là đã bị "phế võ công" (reset) và mất hết đồ đạc. Việc đăng nhập và tham gia CLTB trong giai đoạn Open Beta hoàn toàn miễn phí.

Sự kiện "Cửu Long Hội Ngộ" tổ chức ngày 17/09/2006, do công ty VinaGame phối hợp cùng Bến Thành Audio tổ chức tại nhà thi đấu Quân Khu 7 (TP.HCM).

# TAY CHƠI THỨ THIỆT LÀM THỨ DỮ

**TRƯỚC HẾT, HỌ ĐỀU LÀ NHỮNG TAY CHƠI MMORPG* THỨ THIỆT. THỨ HAI, HỌ ĐANG PHỤ TRÁCH NHỮNG DỰ ÁN PHÁT HÀNH CÁC MMORPG "NỔI ĐÌNH NỔI ĐÁM" NHƯ TAM QUỐC CHÍ ONLINE, CỬU LONG TRANH BÁ HAY CON ĐƯỜNG TƠ LỤA TẠI ASIASOFT, VINAGAME VÀ VDCNET2E. THỨ BA, KHÔNG HẸN MÀ HỌ CÙNG XUẤT HIỆN TRONG TGG SỐ THÁNG NÀY ĐỂ CHIA SẺ VỚI BẠN ĐỌC NHỮNG SUY NGHĨ VÀ CẢM NHẬN VỀ TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN.**

## "CHỦ SOÁI" CỦA ASIASOFT

Nhân vật đang trò chuyện với TGG là vị giám đốc 40 tuổi đậm phong thái doanh nhân châu Á đương đại, nói giọng Anh chuẩn lưu loát trong các hội thảo quốc tế về công nghiệp game.

Ông Quách Đông Quang, giám đốc công ty Asiasoft Việt Nam, chậm rãi kể về tiểu sử của mình: "Tôi là người Việt gốc Hoa, trước đây sinh sống ở Hải Phòng. Năm 1979, tôi theo gia đình sang Anh định cư. Đến năm 1994, sau khi tốt nghiệp đại học và lấy bằng thạc sĩ Khoa Học Quản Lý (M.Sc) của trường ĐH Warwich (Anh), tôi sang Hồng Kông làm việc cho Danon, công ty thực phẩm Pháp, nổi tiếng với thương hiệu nước suối Evian. Năm sau, tôi về Danon Việt Nam và làm đến năm 1998, tôi quyết định chuyển sang công ty BIC. Năm 2000, tôi sang Singapore để quản lý thị trường châu Á cho BIC. Tuy nhiên, vài tháng sau đó tôi chuyển sang phụ trách thị trường Đông Nam Á cho công ty game Vivendi Universal và làm ở đó suốt 4 năm. Đây cũng là công ty game đầu tiên mà tôi làm việc và đã tiếp thu được nhiều kinh nghiệm".

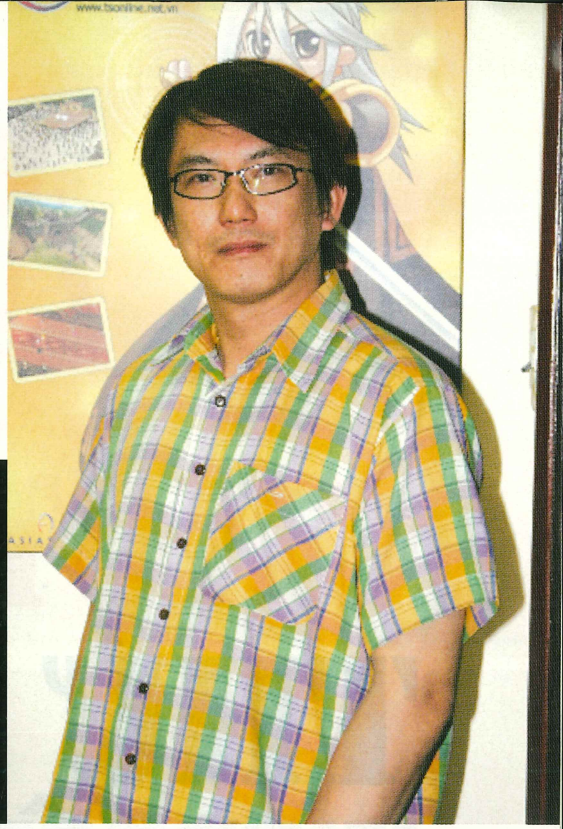
Đến 2004, ông Quang quay trở về Việt Nam tìm cơ hội phát triển thị trường. Đông Nam Á, trừ Thái Lan và Singapore, thường có tỷ lệ vi phạm bản quyền về game rất cao. Việt Nam khi đó cũng đang chơi những trò thịnh hành nhất Á Châu như CounterStrike (CS), StarCraft (SC), WarCarft (WC). "Kết luận của chuyến đi lúc đó là thị trường CS, SC và WC khó phát triển thành công", ông Quang cho biết, "Tuy nhiên, Việt Nam lúc đó lại có rất nhiều điểm dịch vụ Internet và đã xuất hiện các server MMORPG không có bản quyền và chúng tôi nghĩ đây là điều kiện cho MMORPG hợp pháp vào thị trường Việt Nam". Sau đó, Asiasoft Việt Nam đã chọn phát hành Gunbound và từ đó tất cả bắt đầu.

Ông Quang nhận định rằng game thủ Việt Nam rất chịu khó... cày. Và điều này cũng ảnh hưởng tới việc cung cấp dịch vụ của nhà phát hành. Nếu như ở châu Á, thường game thủ các nước, chẳng hạn Đài Loan, phải mất khoảng 3 tháng để chơi xong một bản đồ mới thì ở Việt Nam chừng 1 tháng các game thủ đã cày nát. Sở thích của gamer Việt Nam cũng khác các nước khác. "Chẳng hạn, ở nước ngoài, cả thanh thiếu niên và người lớn đều thích những trò chơi dạng hoạt họa, hình vẽ dễ thương (vì họ quan niệm chơi game để giải trí) thì lượng người chơi đó ở Việt Nam hiện không nhiều bằng; dường như các game thủ của Việt Nam chủ yếu thích PK, PvP", ông Quang nhận xét.

"Thị trường game Việt Nam còn rất mới. Do đó, mặc dù Asiasoft đã mang vào Việt Nam 4 game nhưng chủ yếu chỉ mang tính chất thử nghiệm. Hạn chế của Việt Nam là cấu hình máy và đường truyền. Trong những giờ cao điểm game 3D bị "lag" rất nhiều. Vì vậy, trò chơi Tam Quốc Chí mà Asiasoft sắp

phát hành tiếp tục có cấu hình vừa phải, phù hợp với điều kiện máy móc và đường truyền tại hầu hết các tỉnh thành trong cả nước. Nếu chúng tôi lựa chọn những game đỉnh 3D có đồ họa cao thì chỉ một số nhóm người trong các thành phố lớn mới chơi được", ông Quang nói.

"So với Đông Nam Á, Việt Nam có thể trở thành thị trường lớn nhất. So với Hàn Quốc, Việt Nam có hơn 30 triệu người dưới 29 tuổi trong khi cả nước Hàn Quốc cũng chỉ có hơn 30 triệu dân. Đông dân và dân số trẻ chính là hai lợi điểm của Việt Nam để phát triển thị trường MMORPG" ông Quang nhận định, "Tôi có cảm nhận thị trường Việt Nam đang tăng trưởng rất mạnh trong khi thị trường Thái Lan đã chững lại, vẫn tăng trưởng nhưng tốc độ không cao".



**CÓ LẼ VIỆC CHỌN ĐƯỢC 1 MMORPG PHÙ HỢP VỚI THỊ TRƯỜNG PHỤ THUỘC 50% VÀO KINH NGHIỆM VÀ 50% SUY ĐOÁN. THỰC TẾ CHỨNG MINH TRONG SỐ NHIỀU GAME ( EVE ONLINE, EVERQUEST...) TỪNG THÀNH CÔNG Ở MỸ, CHÂU ÂU CŨNG CHỈ CÓ WORLD OF WARCRAFT (WOW) THÀNH CÔNG Ở CHÂU Á. MỘT XU HƯỚNG DỄ NHẬN THẤY TẠI CÁC NƯỚC LÀ CÁC NHÀ PHÁT HÀNH ĐỀU CỐ GẮNG BÁM VÀO NHỮNG HÃNG PHÁT TRIỂN LỚN VÀ NỔI TIẾNG; CHẲNG HẠN, CÔNG TY THE9 Ở TRUNG QUỐC BẮT TAY VỚI CÁC HÃNG SỞ HỮU WOW, GRANADO ESPADA, HELLGATE LONDON HAY GUNZ ONLINE. CÓ LẼ THỊ TRƯỜNG VIỆT NAM CHUỘNG MMORPG CÓ PK* VÀ PVP**.**

## KẺ GIẤU MẶT ĐA TÀI

Trong buổi lễ công bố phiên bản thử nghiệm Open Beta Võ Lâm Truyền Kỳ của VinaGame tại TP.HCM năm 2005, ít ai chú ý đến một người đàn ông ăn mặc đơn giản - quần jean áo pull, đứng dựa lưng vào tường chăm chú theo dõi sự kiện. Người đó hiện là giám đốc dự án Cửu Long Tranh Bá của VinaGame.

Tác giả bài viết đã có dịp biết đến anh qua website *www.moviesboom.com*. Trên diễn đàn này, Fusion là một con người bí hiểm, tỏ ra không chỉ rành về game, phim ảnh mà còn rành rẽ kỹ thuật 3D và điện ảnh. Trong khi đó, còn có lời đồn thổi Fusion là một hacker mũ trắng có hạng ở Á châu. Sự bí ẩn của Fusion đã khiến Phan Gia Nhật Linh (nick Neo), người đồng sáng lập *moviesboom.com* và nguyên thư ký tòa soạn của Điện Ảnh Kịch Trường Cuối Tháng (hiện đang theo học nghề đạo diễn ở Los Angeles, Mỹ), "chịu không nổi" và một ngày đẹp trời đã nhắn tin mời Fusion đi uống café bằng được. Từ đó hé mở những sự thật thú vị về một kẻ đa tài.

Đặng Hồng Quang, sinh năm 1972, đã đến với khái niệm lập trình game từ rất sớm so với bạn bè cùng trang lứa. "Từ 1987, khi còn học cấp III tại trường Marie Curie, tôi đã làm quen với lập trình game vì trên thị trường có bán một loại bàn phím Famicom Basic, cho phép lập trình game bằng ngôn ngữ Basic để chạy trên hệ máy Famicom 8bit của Nintendo; lưu dữ liệu bằng băng từ. Tôi nhớ khi đó có thể dùng bất kỳ máy casette nào cũng lưu dữ liệu được", Quang kể lại.

Sau khi đã thi đậu vào ĐH Kiến Trúc TP.HCM, Quang lại chuyển sang học khoa Toán-Tin trường ĐH Tổng Hợp TP.HCM vì một lý do đơn giản: mê hệ máy IBM PC. Niềm đam mê của anh sinh viên Quang suốt quãng thời gian tại ĐH Tổng Hợp TP.HCM lại là lập trình hệ thống, virus và

++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++

***Giải thích:***

* MMORPG (Massive Multi-player Online Role Playing Game): game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi.

** PK (people kill): hành động tấn công người chơi khác trong MMORPG

*** PvP (Party vs Party): cuộc chiến giữa các nhóm game thủ trong MMORPG

**CÁC CHIẾN DỊCH MARKETING CÓ THỂ SẼ THU HÚT ĐƯỢC NHIỀU NGƯỜI VÀO CHƠI MỘT MMORPG NÀO ĐÓ. NHƯNG ĐỂ MỘT MMORPG THÀNH CÔNG THÌ PHẢI GIỮ ĐƯỢC NGƯỜI CHƠI, NGHĨA LÀ PHẢI CÓ NỘI DUNG HAY. ĐỘI NGŨ VIỆT HÓA VÀ PHÁT HÀNH CŨNG PHẢI HIỂU NHỮNG VẤN ĐỀ KỸ THUẬT VÀ ĐỀ XUẤT NHỮNG HỖ TRỢ HỢP LÝ CHO PHÍA ĐỐI TÁC.**

chống virus - Phần mềm diệt virus mang tên LF (viết tắt của từ LightForce) đã chào đời. "LF là chương trình chống virus sớm xuất hiện tại Việt Nam chỉ sau ATV của Ngô Anh Vũ và Phạm Du Liêm; sớm hơn TAV, D2, BKAV", Quang cho biết. Sau khi tốt nghiệp, Quang quyết định tạm ngưng công việc lập trình mà thử sức ở lĩnh vực đồ họa. Công ty DVS chuyên xử lý hậu kỳ cho các hãng quảng cáo có ghi nhận bàn tay sáng lập của Quang. "Khi đó mình chỉ nghĩ đơn giản là làm đồ họa sẽ sướng hơn lập trình vì lập trình xong, giao sản phẩm thì thỉnh thoảng vẫn còn phải sửa lỗi", Quang tâm sự. "Khi thành lập DVS chỉ có 2 người, tôi vừa biên tập phim, làm hoạt họa 3D, làm nhạc, đủ trò... Nhưng sau một thời gian, áp lực của ngành quảng cáo còn khủng khiếp hơn cả lập trình, nhất là về tiến độ và các yêu cầu chỉnh sửa... Đến năm 2000, khi DVS đã có thêm nhiều kỹ thuật viên, tôi đi tìm cảm hứng mới". Từ năm 2000, Quang qua Hàn Quốc và phát hiện ra công việc lập trình tại các công ty mới thành lập (start-up) trước khi ra thị trường chứng khoán còn kinh khủng hơn. "Trước đây nếu như làm đến 1g sáng đã mệt mỏi lắm rồi thì ở Hàn Quốc, tôi làm đến 2-3g sáng là chuyện bình thường". Sau đó, Quang làm các trưởng các dự án đồ họa về TV News Presentation, Interactive TV, GIS, MultiMedia Browser cho các đài truyền hình Hàn Quốc, Nhật, Canada và Trung Quốc. Đến 2003, trở về Việt Nam, Quang đã gặp ông Lê Hồng Minh, chủ tịch hội đồng quản trị VinaGame và sang đầu năm 2006 chính thức đảm trách dự án Cửu Long Tranh Bá (CLTB).

"Ở góc nhìn của một người từng chơi nhiều MMORPG, tôi nhận thấy CLTB có engine đồ họa tốt được nhà phát triển Indy21 cập nhật không ngừng; nếu như bạn chơi CLTB cách đây 1 năm, hình ảnh trong game không đẹp bằng hiện tại. Đáng chú ý là trò chơi này thừa kế nhiều tính năng hay của các MMORPG đi trước đồng thời có những sáng tạo riêng cùng tiềm năng mở rộng, phát triển dồi dào. CLTB đang được phát triển tiếp về gameplay, các cơ chế tương khắc cũng như số lượng bang phái...", Quang cho biết.

## GAME THỦ VIỆT TRỞ VỀ TỪ MỸ

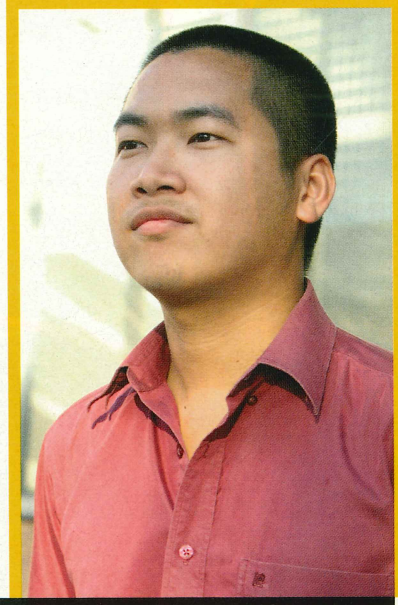
"Tôi còn nhớ hồi học ở trường cấp II Nguyễn Du Quận I, những năm 1991, 1992 khi tôi thường cùng bạn bè đi mua tạp chí TGVT-PC World Vietnam series A tại 79 Trương Định và chép trò chơi tại quầy game Thông Tấn Xã, TP.HCM", Trần Quốc Hưng - trưởng bộ phận bán hàng và marketing của VDCNet2E tại TP.HCM kể lại. Danh sách những game mà Hưng nói đã chơi rất nhiều nhưng những cột mốc khởi đầu là trò Mario và Contra trên hệ máy Nintendo từ năm 1986; Doom, Dune 2 trên chiếc PC 386 hiệu IPC mua của Genpacific năm 1992.

Từ nhỏ, Hưng đã tiếp nhận nhiều điều mới lạ từ chiếc máy tính của người anh họ đang theo học ĐH Bách Khoa TP.HCM và với niềm đam mê game mãnh liệt, Hưng đã thi đậu lớp chuyên Anh của trường chuyên Nguyễn Du Quận I và PTTH Bùi Thị Xuân. Và cũng chính vì muốn tìm hiểu qui trình sản xuất những trò chơi điện tử, mà Hưng đã chọn theo học CNTT chuyên ngành mạng tại ĐH Arkansas, Mỹ. Sau khi tốt nghiệp, Hưng tiếp tục học cao học chuyên về Điện Toán Lưới (Grid Computing) và Bảo Mật Mạng (Network Security). Tuy nhiên, Hưng cho biết "vì có định hướng trở về quê nhà làm việc nên Hưng đã quyết định về Việt Nam tìm hiểu nhu cầu thị trường lao động để sau này có thể hoàn tất việc học hiệu quả hơn".

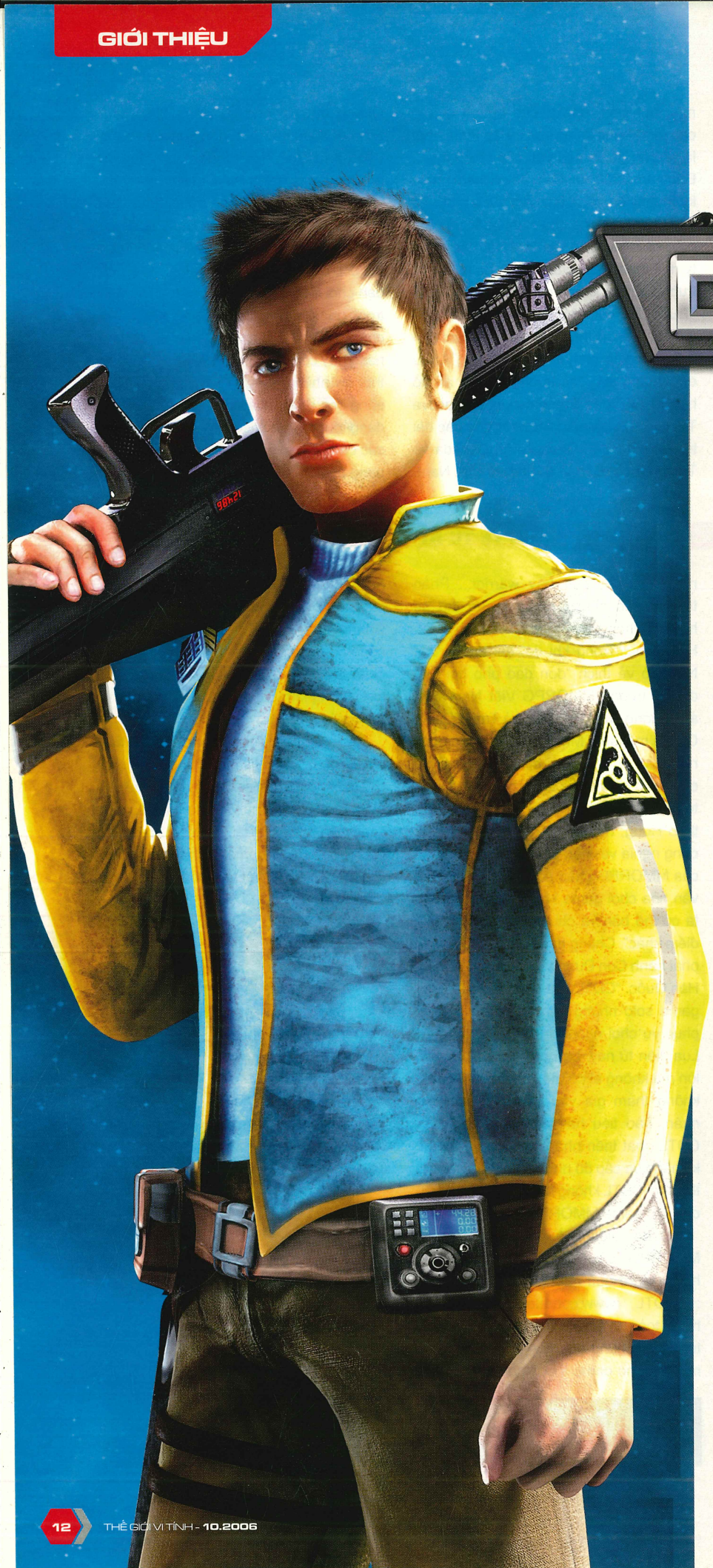
Tại Mỹ, Hưng đã chơi rất nhiều thế hệ game trực tuyến Mỹ. "Ở Mỹ người chơi thích chơi theo nhóm vì cách chơi của MMORPG thường bắt nguồn từ dòng game D&D chơi từ những năm 70. Cách chơi của D&D luôn đòi hỏi phải có nhiều nhân vật phối hợp và không tay chơi nào muốn cảm thấy bị "ra rìa" cho dù bạn là nuker, tanker, buff hay warrior... Phần thưởng cho những nhóm game thủ sẽ hậu hĩnh hơn cho những chiến binh solo", Hưng nói, "Trong khi đó, game thủ Việt Nam có vẻ thích "đơn đao phó hội". Lý do: thị trường MMORPG Việt Nam chịu ảnh hưởng của Hàn Quốc và Trung Quốc. Chỉ có một số ít MMORPG của các nước này được thiết kế với định hướng hỗ trợ chơi theo nhóm. Ngoài ra, hệ thống thanh toán của Việt Nam còn kém". Tuy nhiên, theo Hưng, những nhận định trên không đồng nghĩa với việc phủ nhận sự hấp dẫn của MMORPG châu Á: "Mỗi nước có một văn hóa chơi game khác nhau và chúng ta có thể bàn về chuyện này ở một thời điểm khác". Chẳng hạn VDCNET2E đang phát hành Con Đường Tơ Lụa (CĐTL) của Hàn Quốc. "CĐTL vừa phục vụ những tay game solo nhưng vẫn có những yếu tố phục vụ chơi nhóm; trên Con Đường Tơ Lụa điện tử này, bạn có những mục đích lớn mà không ai có thể làm một mình nếu không tham gia vào các nhóm thương nhân, bảo tiêu hay đạo tặc. Ngoài ra, CĐTL phát triển nhân vật dựa trên điểm kỹ năng và cấp độ nhân vật. Do đó, game thủ chơi CĐTL không theo kiểu chơi chuẩn của các game MMORPG truyền thống.

Quan điểm về thương mại hóa MMORPG của VCDNET2E cũng thể hiện khá rõ qua những gì Hưng trao đổi : "CĐTL (www.conduongtolua.com.vn) hoàn toàn miễn phí ở Việt Nam. Chúng tôi sẽ có những cửa hàng để bán những món đồ cho game thủ. Nhưng điều đáng nói là những món đồ này chỉ hỗ trợ người chơi chứ không ảnh hưởng đến gameplay. Chẳng hạn, VDCNET2E có thể bán ra con khỉ đi cùng game thủ để nhặt và giữ chiến lợi phẩm. Tuy nhiên, con thú cưng này không làm tăng sức mạnh, khả năng đánh đỡ của người chơi".

Ẩn sâu bên trong chàng trai 26 tuổi này là một "core gamer" thứ thiệt. Hưng giải thích "core gamer" là những "game thủ biết tận hưởng tất cả và từng chi tiết, khía cạnh mà game đem lại; dĩ nhiên, họ không phải là hardcore gamer - những tay chơi chuyên "cày bừa" vất vả trong game". **NHẬT YÊN**



**ĐỂ KINH DOANH GAME TỐT, PHẢI LÀ GAME THỦ.**



# DARK ON

## NGÔI SA BÓNG

**Dưới sự điều hành chung của Đại Hội Đồng (The Great Council), các chủng tộc trở nên bình đẳng trong quan hệ mua bán và cùng nhau phát triển. Tuy nhiên, nguy cơ chiến tranh lại tiềm ẩn khi hành tinh Thul, nằm ở phía xa nhất Thiên Hà đang nung nấu gây nên một cuộc đại chiến mới...**

Vũ trụ bao la và các phi thuyền không gian, từ lâu đã là một đề tài nóng bỏng được các nhà sản xuất phim cũng như game khai thác triệt để. Điện ảnh có Star War, truyền hình với loạt phim Star Strek đã để lại trong lòng công chúng những giây phút khó quên, những ước mơ bay lượn tự do trong các thiên hà bao la... Đầu những năm 90, các game thủ đã có dịp trổ tài bay lượn qua game Wing Commander và đến nay... Darkstar One (DSO) mang lại cho gamer yêu thích thể loại không gian khả năng thể hiện điều mình mong muốn.

### CỐT TRUYỆN HẤP DẪN, GAY CẤN

Thế giới của DSO diễn ra trong bối cảnh các cuộc chiến giữa những thiên hà đã đi vào hồi kết. Các chủng tộc chung sống trong hòa bình, bình đẳng trong quan hệ mua bán và cùng nhau

# STAR NE

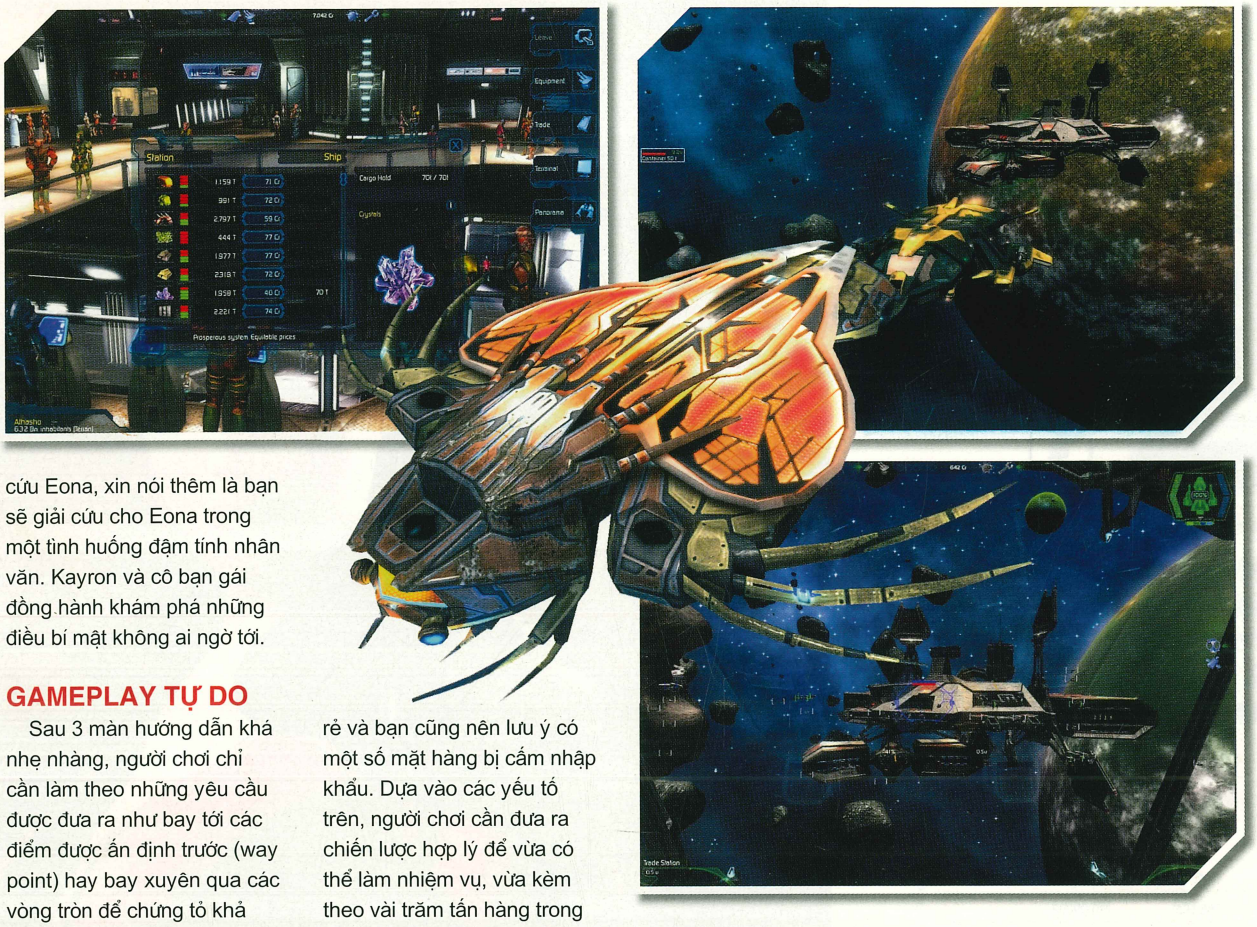
TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

## AO CỦA G ĐÊM

### DARKSTAR ONE

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Ascaron Entertainment GmbH |
| PHÁT TRIỂN | CDV Software |
| THỂ LOẠI | Mô phỏng |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 14/8/2006 |
| ESRB | Teen |
| DUNG LƯỢNG | 1 DVD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | P4 1,6GHz, 512MB RAM, VGA 128MB, HDD 7GB, Windows 2000/XP |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | P4 2.6GHz, 1GB RAM, VGA 256MB |
| CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM | MTXT Intel Centrino Duo 1,83GHz, 1 GB RAM, VGA 256MB ATI Radeon X1400 |

phát triển dưới sự điều hành chung của Đại Hội Đồng (The Great Council). Tuy nhiên, nguy cơ xảy ra chiến tranh lại tiềm ẩn khi hành tinh Thul, nằm ở phía xa nhất Thiên Hà đang nung nấu gây nên một cuộc đại chiến mới. Hòa bình còn đâu khi cuộc chiến chỉ còn là vấn đề thời gian... Trong vai Kayron Jarvis - một phi công trẻ tài năng, người chơi sẽ hòa mình vào thế giới ảo đầy thử thách của DSO. Mọi chuyện bắt đầu khi anh chàng này được thừa hưởng phi thuyền Darkstar One - một kiệt tác - do cha của Kayron tạo ra. Việc chế tạo thành công phi thuyền này vẫn là một ẩn số lớn đối với nhân loại vì phi thuyền được xây dựng trên nền công nghệ chưa một ai biết đến. Có lẽ đây chính là nguyên nhân đó đã dẫn đến cái chết mờ ám của cha Kayron. Trên đường truy tìm hung thủ, Kayron đã vô tình giải



cứu Eona, xin nói thêm là bạn sẽ giải cứu cho Eona trong một tình huống đậm tính nhân văn. Kayron và cô bạn gái đồng hành khám phá những điều bí mật không ai ngờ tới.

## GAMEPLAY TỰ DO

Sau 3 màn hướng dẫn khá nhẹ nhàng, người chơi chỉ cần làm theo những yêu cầu được đưa ra như bay tới các điểm được ấn định trước (way point) hay bay xuyên qua các vòng tròn để chứng tỏ khả năng điều khiển DSO nhuần nhuyễn, bạn mới thực sự được bắt đầu cuộc hành trình của mình. Với lối chơi thiên về hệ thống giao dịch nên chúng ta cần phải kiếm rất nhiều tiền để trang trải cho việc nâng cấp hệ thống vũ khí, vật dụng hỗ trợ phi thuyền. Việc mua bán trong DSO khá đơn giản, bạn không cần theo dõi giá trị tăng, giảm như các game tương tự khác. Mỗi hệ hành tinh trong game đều có những món hàng đặc trưng, hàng dạng xuất khẩu bán ra khá rẻ và bạn cũng nên lưu ý có một số mặt hàng bị cấm nhập khẩu. Dựa vào các yếu tố trên, người chơi cần đưa ra chiến lược hợp lý để vừa có thể làm nhiệm vụ, vừa kèm theo vài trăm tấn hàng trong người để "kiếm thêm" mỗi khi bay đến một trạm giao dịch nào đó. Nếu chỉ dựa vào buôn bán để trang trải chi phí duy trì DSO thì khó có thể làm hài lòng đa số game thủ, vì thế sở thích chung của các fan thể loại này là săn lùng và tiêu diệt mục tiêu cũng được chú ý. DSO có hệ thống sân ga (terminal) giúp bạn có thể nhận thêm các hợp đồng từ các công ty vận chuyển, cá nhân, ngay cả từ các cục an ninh - nếu bạn có khả năng tiêu diệt một tên không tặc khét tiếng nào đó. Đôi khi nhận một hợp đồng sẽ đưa bạn vào cảnh "dở khóc dở cười" vì nếu mục tiêu là chuyến hàng của đối thủ cạnh tranh bạn có thể sẽ bị liệt vào danh sách "đen" và các lực lượng an ninh sẽ truy đuổi bạn đến cùng. Lúc này, khôn khéo nhất là "dọn" mục tiêu thật gọn gàng và "biến" khỏi hệ thống hành tinh nhanh nhất nếu không muốn đụng với hàng tá "police".

Để đánh giá mức độ nguy hiểm hay tài năng của người chơi, DSO xây dựng bảng "lục giác", tượng trưng cho sáu nghề chính bao gồm: sát thủ (killer), lính đánh thuê (mercenery), buôn lậu (smuggler), săn tội phạm (bounty hunter), thương gia (merchant), không tặc (pirate). Hãy thận trọng vì "sinh nghề tử nghiệp" đó bạn ơi! Ví như nghề săn tội phạm thì về sau bạn sẽ nhận được nhiều tiền thưởng hơn nhưng cũng sẽ "được" chạm trán với pirate thường xuyên hơn. Người chơi sẽ phải đối phó khá chật vật với lực lượng an ninh nếu để mức độ đánh giá nguy hiểm tăng cao. Mức độ truy nã trong DSO được thể hiện khá giống với GTA, nếu "đạt được" thành tích 5 sao thì chắc chắn bạn phải "load" lại phần lưu trước thôi. Mặc dù killer và pirate vẫn là những nghề đem lại nhiều hứng thú cho các game thủ nhưng có vẻ DSO muốn người chơi bám vào cốt truyện nên 2 nghề trên, không phải là lựa chọn tốt khi bạn vẫn đang thi hành nhiệm vụ.

## NHIỀU "ĐỒ CHƠI"

Thế giới của DSO có hơn 200 hành tinh lớn nhỏ, thuộc các ngân hà khác nhau, muốn nâng cấp chiếc phi thuyền độc nhất Darkstar One, người chơi phải đi tìm các vật liệu từ những người hành tinh cổ xưa. Phi thuyền của bạn sẽ tự động tiếp nhận các "vật liệu" (artifact) để tự nâng cấp. Khi bạn kiếm đủ

AMD 64 Athlon X2

**AMD Dual-Core**
**DO MORE IN LESS TIME**

AMD

Bộ vi xử lý
**AMD Athlon™ 64 X2**
**Dual-Core 3600+**

**"NGON - BỔ - RẺ"**

# Sự lựa chọn tốt nhất cho các game thủ

**CPU AMD Athlon™ 64 X2 Dual-Core 3600+ (Socket AM2)**
**được hỗ trợ bởi hầu hết các loại bo mạch chủ nổi tiếng như**
**Asus, MSI, Gigabyte, ECS, ASRock, Abit, DFI, Foxconn, Biostar, EPoX...**

AMD

© 2006 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, AMD Athlon, AMD Sempron, the AMD LIVE! logo, AMD LIVE!, and combinations thereof, and Cool'n'Quiet, and 3Dnow! are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. HyperTransport is a licensed trademark of the HyperTransport Technology Consortium.

**Hệ thống trung tâm bảo hành và tư vấn sản phẩm AMD tại Việt Nam:**

| Sài Gòn | Hà Nội | Đà Nẵng |
|---|---|---|
| 5 Bến Vân Đồn, Q4 | 5 Quốc Tử Giám | 190 Hải Phòng |
| ĐT: (08) 9433606 | ĐT: (04) 7323232 | ĐT: (0511) 750300 |

Email: amd@silicom.com.vn
Tư vấn online YM: amd_online_from_silicom@yahoo.com
MSN: amd_from_silicom@hotmail.com

**CÁC SẢN PHẨM CỦA AMD ĐỀU CÓ BÁN TẠI CÁC ĐẠI LÝ TRÊN TOÀN QUỐC**

Nhà phân phối chính thức

SILICOM Group

số artifact do game đề ra phi thuyền sẽ được lên level. Mỗi khi lên cấp, bạn sẽ có 3 lựa chọn để nâng cấp là: thân (hull), cánh (wing) và hệ thống máy móc (system). Tùy theo lựa chọn của bạn, phi thuyền sẽ thay đổi hình dáng, cũng như tăng khả năng nhất định. Nếu nâng cấp cho thân tàu sẽ giúp DSO tăng khả năng phòng thủ; nếu tăng cho cánh, bạn có thể lắp đặt thêm hệ thống vũ khí mới; nếu tăng hệ thống máy móc tàu có khả năng bay nhanh hơn, cũng như có thể trang bị thêm các thiết bị hỗ trợ khác. Bên cạnh thay đổi về hình dáng, việc thu gom artifact còn giúp DSO lớn mạnh hơn về vũ khí đặc biệt -chính là hệ thống plasma. Dựa trên sự phát triển của plasma, người chơi có thể chọn cách tấn công hay phòng thủ. Với "Plasma Shield", phi thuyền sẽ vô hại trước mọi sát thương trong thời gian nhất định, thời gian duy trì sẽ tăng ở các cấp cao. Với những game thủ thuộc tuýp muốn hạ gục nhanh, tiêu diệt gọn thì "Weapon Boost" là chọn lựa hoàn toàn đúng đắn. Đặc biệt với tuyệt chiêu cuối cùng là phi thuyền DSO sẽ tạo ra một màn chắn (Plasma Shield), bạn chỉ việc lao tàu vào kẻ địch sẽ gây tổn thất trầm trọng cho chúng. Nếu có nhiều tiền thì bạn có thể vào "trade station", chọn mục "smuggling"; nhưng dân buôn lậu sẽ bán "artifact" với giá ngày càng "cắt cổ". Game đáp ứng số lượng vũ khí cũng như vật dụng hỗ trợ khá lớn và có tính năng hỗ trợ cao. Ngoài các loại súng Laser, Ion Pulse hay lắp đặt hệ thống tên lửa, phi thuyền còn có khả năng lắp thêm các khẩu turret loại vũ khí tự động tìm mục tiêu. Muốn bay đến một hệ ngân hà nào đó trong DSO xem ra cũng khá đơn giản, bạn chỉ việc trang bị hệ thống dịch chuyển là có thể vi vu trong phạm vi cho phép, phạm vi ấy sẽ càng mở rộng khi bạn lên cấp (up level) cho phi thuyền DSO và nâng cấp hệ thống dịch chuyển.

## HÌNH ẢNH VÀ ÂM THANH SONG TOÀN

Hình ảnh không gian được thể hiện khá tốt, đặc biệt các cảnh vũ trụ chứa đầy điện từ, hay các mảnh vỡ của thiên thạch. Các chi tiết của các phi thuyền được thể hiện sắc nét, nhất là với Darkstar One. Tôi tin rằng khi chơi game, mỗi người chơi sẽ tạo cho mình một phi thuyền riêng, tùy theo lựa chọn của từng người mà Darkstar One sẽ chuyển đổi thành các hình dạng khác nhau.

Tuy nhiên game cũng có một vài điểm chưa đạt như sự giống nhau bên trong các trạm giao dịch khiến người chơi không có cảm giác mình vừa từ nơi khác bay đến đây. Bù lại, phần âm thanh của game thể hiện rất tốt, các bài nhạc sôi nổi luôn làm cho người chơi thêm hưng phấn trong các trận không chiến "nảy lửa". Các đoạn hội thoại được lồng tiếng khá hay và rõ ràng. Đặc biệt với phần thông báo bằng giọng nói tại các trạm không gian, người chơi có thể nắm bắt được tình hình bên ngoài như có bao nhiêu không tặc hay có những loại hàng hóa gì đang được cập bến....

Nhìn chung, DSO được nhiều người đánh giá khá tốt về nội dung, hình ảnh cũng như âm thanh. Ngoài ra game còn có lối chơi mở, nhiều hỗ trợ khá hay và thuận tiện nên dù bạn có là người mới chơi vẫn có thể bắt nhịp dễ dàng. Tiếc là game chưa có tính năng chơi mạng nên sức hấp dẫn của Darkstar One có thể không lan tỏa mạnh mẽ đến những tay game mạng. Vào thời điểm hiện tại, DSO được cộng đồng game thủ quốc tế đánh giá khá cao, liệu điều này có giúp hãng Ascaron thành công lớn và từ đó có kế hoạch phát triển bản tiếp theo của DSO hấp dẫn và lôi cuốn hơn không?

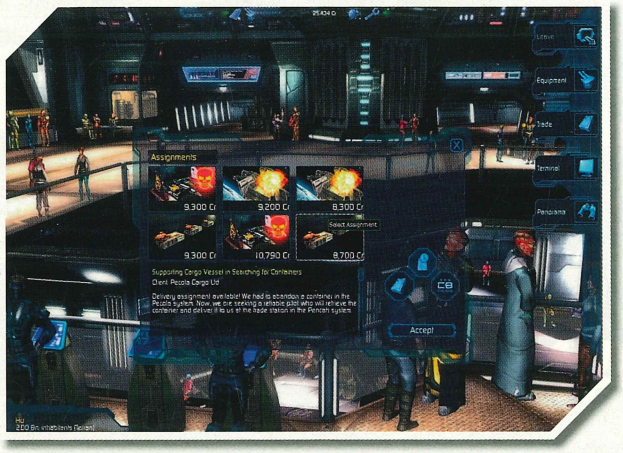
**TRUNG HIẾU**

### ƯU:

Đồ hoạ của game đẹp mắt, nội dung game hấp dẫn, hệ thống mua bán trao đổi hợp lý, có nhiều nhiệm vụ làm thêm.

### KHUYẾT:

Các nhiệm vụ được lặp lại khá nhiều, không có sự khác biệt lớn về các hình ảnh giữa các hành tinh.



**Những trận đấu tăng khốc liệt trong Thế Chiến II sẽ đưa người chơi qua các chiến trường, Nga và châu Âu... Bạn sẽ chỉ huy không chỉ các quân đoàn thiết giáp của Nga, Mỹ mà cả của Đức...**

Chiến tranh thế giới luôn là mảnh đất màu mỡ cho các nhà sản xuất game. Chẳng phải thế sao khi thực tế đã cho thấy thành công lớn của các game từ Battle Field, Brothers in arms cho đến Sniper Elite. Gần đây nhất, sự góp mặt của First Battalion, làm cho thị trường game hành động nói chung hay thể loại đấu tăng (tank) nói riêng thêm phần phong phú.

Lấy bối cảnh Thế Chiến II (TCII), First Battalion (FB) lần lượt đưa người chơi làm chỉ huy trưởng các binh đoàn thiết giáp của Đức, Nga và Hoa Kỳ. Nắm quyền "sinh sát" trong tay, người chơi cần phải dùng các chiến thuật hợp lý cũng như khả năng vận dụng các cỗ thiết giáp "càn quét" qua các vùng đất chiếm đóng của đối phương, tiêu diệt các đơn vị hỗ trợ của địch, bảo đảm an toàn cho quân đoàn tiếp tế của mình... trong một mạch chuyện khá đơn giản.

## ĐƠN GIẢN NHƯNG HẤP DẪN

FB bao gồm 3 mục chơi chính là: Story mode (được thể hiện ở mục "New Game"), Instant Battle và Multiplayer. Vậy chúng ta sẽ lên đường với Story mode để lần lượt thi hành nhiệm vụ của Đức, Nga và cuối cùng là Mỹ. Tuy hơi gò bó theo thứ tự nhưng mạch chuyện lại kết nối các thời điểm quan trọng, giúp người chơi hình dung rõ diễn biến của cuộc chiến khốc liệt nhất trong lịch sử nhân loại.

Khởi đầu với quân phát xít Đức, người chơi điều khiển viên chỉ huy Heinrich Stuler trong chiến dịch đánh chiếm Ba Lan. Với xe tăng loại nhẹ

**FIRST BATTALION**

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Dreamcatcher Inc |
| PHÁT TRIỂN | Dreamcatcher Inc |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 21/8/2006 |
| ESRB | Teen |
| DUNG LƯỢNG | 3CD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | PIII 800MHz, 256MB RAM, VGA 128MB, HDD 3GB, Windows XP |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | P4 2GHz, 1GB RAM, VGA 128MB Radeon 9800XT hoặc Geforce 6600GT |
| CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM | MTXT Intel Centrino Duo 1.83GHz, 1 GB RAM, VGA 256MB ATI X1400 |

có tên Panzer II, người chơi sẽ được làm quen với phong cách mới lạ của FB qua các nhiệm vụ khá đơn giản. Ban đầu, bạn chỉ việc học cách điều khiển xe tăng sao cho nhuần nhuyễn, với tổ hợp phím WASD để di chuyển, kết hợp với chuột để quay nòng súng và sẽ không mấy khó khăn cho các gamer đã quá quen thuộc với thể loại FPS. Việc hoàn thành nhiệm vụ khá đơn giản khi bạn chỉ cần tiêu diệt các hệ thống phòng thủ khá mong manh, lái tăng đến địa điểm ấn định.

Game cũng có những bài huấn luyện nhỏ giúp người chơi làm quen với khả năng bắn xa, bạn chỉ cần chọn vị trí hợp lý là có thể tăng độ chính xác. Mặt khác, người chơi còn phải nắm bắt được hệ thống ra lệnh, hợp đồng tác chiến để điều phối các đơn vị tăng triển khai chiến thuật hành quân, phòng thủ hay tấn công. Theo tôi, bạn nên cố gắng phát huy hết khả năng của đội quân hỗ trợ vì chúng sẽ rất được việc trong các trận đánh lớn, đòi hỏi số lượng hơn chất lượng. Cuộc dạo chơi với quân đội Đức sẽ hoàn tất khi lực lượng của bạn giúp viên tướng Paulus chiếm được Stalingrad. Để phục vụ cho ý đồ trên, quân đội Đức đã đưa vào sử dụng loại tăng dữ nhất lúc bấy giờ - Tiger I, với đạn pháo 88mm cùng súng máy Sturmtiger tích hợp. Cuối cùng, Stalingrad đã rơi vào tay quân Đức như thế nào, điều đó hoàn toàn phụ thuộc vào tài "điều binh khiển tướng" của bạn.

Bạn có gì trong tay khi vào vai quân Nga đối phó với lực lượng dày đặc, những cỗ xe tăng ngoại hạng của quân Đức? Tiểu đoàn tăng T34 đã nhập cuộc. Là loại tăng hạng nặng, T34 chính là khắc tinh của Tiger I. Trong chiến dịch chiếm lại Stalingrad với tên gọi "Sự đầu hàng của Paulus", đừng vội hoảng khi phải chống chọi với số lượng xe tăng khá lớn của đối phương. Giai đoạn đầu của chiến dịch tỏ ra khá vất vả khi bạn "đơn thương độc mã" tiến lên tiêu diệt các ụ pháo, chiến xa nhưng hãy khôn khéo. Tính chiến thuật được thể hiện khá rõ ở các trận chiến ở bờ biển: bạn phải triệt tiêu các khẩu đại bác nhanh nhất để đảm bảo cho hải quân có thể tiến sát vào bờ. Mặt khác, đừng quên khả năng tiêu diệt các phi cơ bay lượn trên bầu trời. Tuy có vẻ như là một trong những nhiệm vụ "bất khả thi" dành cho xe tăng, nhưng nếu bạn "bắt chết" được đường bay của chúng thì chuyện "đất thắng không" cũng không quá phức tạp.

Nhiệm vụ cuối cùng trong chiến dịch này cũng là cảnh hoành tráng nhất trong FB, chính là chiến trường tại Quảng Trường Đỏ. Bạn và binh đoàn hỗ trợ sẽ phải đối phó với các loại vũ khí hạng nặng của phát xít Đức, từ tăng hạng nặng cho đến các khẩu đại bác có sức công phá cao. Bạn cũng đừng quên trong FB, các binh đoàn thiết giáp còn được hỗ trợ bằng lực lượng máy bay oanh kích tuy số lượng khá khiêm tốn. Có còn hơn không và hãy sử dụng thật hiệu quả. Tuy quân Đức đang giãy chết nhưng vẫn đủ sức làm bạn "te tua" vì lực lượng phòng thủ dày đặc. Chiến thuật khôn ngoan là chọn vị trí thích hợp nhất, gần các điểm sửa chữa và tiếp tế đạn dược để có thể kết liễu quân địch. Hãy chuẩn bị tinh thần để đối đầu với các chiến xa khổng lồ, ngoài khả năng bắn phá "tàn bạo" còn có vỏ bọc khó phá vỡ. Quả là khó nuốt đấy bạn!

Trong vai chỉ huy quân đội Mỹ tham gia TCII trên mặt trận châu Âu, khởi đầu là chiến dịch "D-Day", bạn sẽ đến bãi biển Normandy được tô vẽ khá ấn tượng bởi hàng

rào kẽm gai cùng hệ thống phòng thủ kiên cố. Nhiệm vụ vẫn là lần lượt tiêu diệt các cứ điểm quan trọng. Tuy nhiên, bạn cần lưu ý phối hợp ăn ý với lực lượng bộ binh để phá sập bức tường ngăn cách dẫn lối vào lãnh thổ Pháp. Nhiệm vụ quan trọng của người chơi trong chiến dịch này là san bằng bốn ụ pháo bảo vệ bờ biển - chỉ cần "giải quyết" các lực lượng bảo vệ dày đặc quanh các ụ pháo, phần còn lại sẽ có lực lượng đặc biệt "chăm sóc".

Với hơn 15 chiến dịch bao gồm các nhiệm vụ nhỏ, người chơi đã chứng kiến các cột mốc quan trọng trong TCII nói chung hay lực lượng thiết giáp của quân đội tham chiến nói riêng. Sau khi hoàn tất các nhiệm vụ, người chơi có thể chơi lại bất kỳ chiến dịch nào trong mục Instant Battle của game. Do game không có hệ thống lưu trữ nên khi chết hay nhiệm vụ bị thất bại, người chơi chỉ có thể load lại game tại thời điểm "check point" gần nhất. Đây thực sự là điểm gây khá nhiều phiền toái cho các gamer.

Trong chế độ Multiplayer, người chơi có thể tùy chọn khá nhiều bản đồ mới, với lối chơi Sudden Death (Cái chết bất ngờ) hấp dẫn qua LAN hay Internet. Các phe tham chiến chỉ cần đánh chiếm hết toàn bộ căn cứ trên các bản đồ là có thể giành chiến thắng. Việc kết nối qua Internet tỏ ra khá thoáng, bạn chỉ cần chọn bất cứ room nào còn trống là có thể so tài cùng các gamer khác trên thế giới. Tuy đã hoàn thành các nhiệm vụ chính của FB ở chế độ khó nhưng khi vào room của các nước khác thì kinh nghiệm tích lũy xem ra không ăn nhằm gì. Các gamer quốc tế đưa ra các chiến lược rất hợp lý nên "xử lý' con mồi rất nhanh và gọn, họ luôn yểm trợ tốt cho nhau trong các cuộc giao tranh. Với tổng số tối đa 32 người chơi cho mỗi room, cùng với các map luôn được cập nhật mới, FB hứa hẹn sẽ trở thành điểm nóng cho các gamer yêu thích thể loại tanker online.

Đồ họa và âm thanh cũng có đóng góp lớn trong thành công của FB. Màu sắc chủ đạo trong game thuộc loại tối và lạnh giúp người chơi thoải mái hơn trong các nhiệm vụ có thời gian kéo dài. Các hiệu ứng trong game khá chi tiết, chân thực – hãy nhìn các cột khói xám bốc lên từ cỗ xe bị thiêu hủy. Bạn luôn có cảm giác như đang trực tiếp tham gia vào các trận chiến khốc liệt trong FB, từ ngóc ngách đổ nát tại Stalingrad, những ruộng lúa hoang tàn do bom đạn gây nên, cho đến bầu trời bị che lấp bởi các cuộc không chiến... Hòa vào không khí chiến tranh, ngoài tiếng nổ dữ dội từ các chiến xa, tiếng dây xích lạnh lùng khi bạn cho đạo quân của mình lăn bánh... còn có những khúc nhạc giao hưởng lúc êm lắng, lúc dữ dội như cùng người chơi trải qua đủ cung bậc tình cảm.

Với chất lượng khá tốt về nội dung, hình ảnh mô tả các loại tăng chi tiết và chân thực, cùng với lối chơi hành động đòi hỏi tính nhạy bén cao, FB xứng đáng đứng trong danh sách các game hay nói về TCII nói chung hay thể loại tăng nói riêng. Nếu bạn là người yêu thích thể loại game này thì FB sẽ là lựa chọn hoàn toàn đúng đắn.

**TRUNG HIẾU**

### TÁC CHIẾN CÙNG KHÔNG QUÂN

Để sử dụng chế độ hỗ trợ bằng máy bay oanh kích, được minh họa bằng hình quả bom (góc phải phía dưới màn hình), người chơi chỉ việc mở chế độ xem bằng ống nhòm (mặc định là phím "B"), sau đó "click" chuột trái, một cột khói màu đỏ sẽ xuất hiện và cuối cùng là "BOOOMMM", nơi được đánh dấu sẽ về với cát bụi. Vì số lượng bom chỉ dao động từ 3-4 quả tùy theo độ khó của nhiệm vụ nên bạn cần cân nhắc khi sử dụng.

**ƯU:**

- Cách chơi mang tính hành động cao
- Thể hiện chân thực chi tiết của các loại xe tăng tham chiến
- Hình ảnh thể hiện sắc nét.

**KHUYẾT:**

- Một số nhiệm vụ trùng lặp
- Chế độ Multiplayer chỉ có một chế độ chơi trong khi hỗ trợ nhiều người và bản đồ.

# CHINH PHỤC

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

**Dread Lord quay trở lại, nhưng mục tiêu của Stardock lần này lại là một dải thiên hà, nơi có sự hiện diện của loài người và hơn 9 dân tộc. Tất cả cùng hướng tới một mục đích: nắm lấy cả thiên hà.**

## Chiến thuật đa dạng

Được xây dựng trên nền của thể loại chiến thuật theo lượt cổ điển, trước hết, Galatic Civilizations II: Dread Lords (GC2) mang những đặc trưng cơ bản của thể loại này. Vẫn với kiểu khám phá, mở rộng lãnh thổ, phát triển và chinh phục đối phương, người chơi từng bước xây dựng các công trình kinh tế và khoa học trong hành tinh của mình. Tiếp theo: vươn tay đến các hành tinh khác, xây dựng các căn cứ không gian, chiếm lấy những cứ điểm quan trọng, thiết lập những con đường giao thương với các đối tác... Một khởi đầu rất quen thuộc.

Khi bạn đang theo đuổi con đường vươn tới đỉnh cao của khoa học kĩ thuật, một đối thủ mạnh bỗng đưa ra lời khiêu chiến. Đầu hàng, cầu hòa hay quyết chiến? GC2 có một số biện pháp linh hoạt hơn như: trao đổi những thành tựu về công nghệ để "xin" một hiệp ước hòa bình (điều này sẽ không hiệu quả vào thời điểm khởi đầu, vì khi đó đối phương đang rất hung hăng, chỉ muốn tiêu diệt đối thủ); kết liên minh với một nước thứ 3 để cùng chống lại đối thủ; hoặc chấp nhận cống nạp cho một "ông lớn" để được che chở. Và còn rất nhiều, rất nhiều chiến thuật khác nữa. Điều này khiến bạn phải cân nhắc khi chuẩn bị chinh phục kẻ khác: quân sự là biện pháp đơn giản và tốn kém nhất, nhưng liệu có hiệu quả bằng các chiêu kinh tế, ngoại giao như "cây gậy và củ cà rốt" không? Tự bạn chắc cũng sẽ nhận ra.

## Tôi và máy: ai khôn hơn?

Chiến thuật đa dạng giúp cải thiện được lối chơi, nhưng sẽ thật vô vị nếu chỉ có "người" biết tính toán còn "máy" thì không. Trí thông minh (AI) của game sẽ không sớm làm bạn thất vọng, nói chính xác hơn là dù ở bất cứ thiết lập độ khó nào, máy luôn thách thức trình độ của người chơi. Bạn từng tự hào về những "mánh khóe" của mình đối với máy, thì cũng nên dè chừng với những gì máy có thể làm với lối tư duy, tính toán không kém phần "quỷ quyệt".

Bản thân người viết đã từng phải đối phó với một cuộc tấn công bình thường, để rồi cuối cùng phát hiện ra đó chỉ là đòn "giương Đông" và một bên khác đứng đằng sau "kích Tây". Một lần khác, do

| GALATIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Stardock |
| PHÁT TRIỂN | Stardock |
| THỂ LOẠI | Chiến thuật |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 27/02/2006 |
| ESRB | Everyone |
| DUNG LƯỢNG | 2 CD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | PIII 800MHz, 256MB RAM, VGA 32MB, HDD 2000MB, Windows 98/2000/ ME/XP |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | P4 2,4GHz, 512MB RAM, VGA 128MB |

# THIÊN HÀ

# GALACTIC CIVILIZATIONS II
## DREAD LORDS

những quyết định sai lầm trong vấn đề ngoại giao, 2 đối thủ đang đối đầu nhau bỗng liên kết lại, quay lưng đánh "kẻ giật dây"! Và thậm chí khi tầm ảnh hưởng của phía bạn bị giảm sút thì những "đồng minh thân cận" sẵn sàng bắt tay với kẻ khác để vùi kẻ thất thế xuống vực thẳm... Rồi lúc bạn lấy lại vị thế, lũ chư hầu "thức thời" kia lại vui vẻ cống nạp để xin chận đồng minh với "voi". Chà! Trong GC2 đúng là không có tình bạn vĩnh cửu và không có kẻ thù mãi mãi.

AI tốt giúp lối chơi của game trở nên tự do, đa dạng, từ đó giúp bạn thể hiện rõ rệt được cái tôi của mình vào game. Vì mọi quyết định đều nằm trong tay bạn, mang phong cách của chính con người bạn.

## Chế lấy phi thuyền nhá!

Hỗ trợ cho việc thể hiện cái "tôi" ở gameplay chính là hệ thống đồ họa của game. Được phát triển bởi Stardock, một hãng phần mềm nổi tiếng với những sản phẩm mod Windows, mảng đồ họa của GC2 cung cấp cho bạn tối đa những chọn lựa để thể hiện bản sắc của mình. Không chỉ đơn giản ở bước chọn tông màu chủ đạo, game còn cho phép bạn tự thiết kế lấy những phi thuyền của riêng mình.

Game chứa đựng một công cụ xây dựng - thiết kế theo kiểu LEGO, cho phép bạn tha hồ lắp ghép những linh kiện sẵn có (hoặc có được sau quá trình nghiên cứu) để tạo thành các kiểu phi thuyền hết sức riêng biệt, độc đáo và đảm bảo không "đụng hàng" với "con xế bay" nào khác. Tất nhiên, những mẫu thiết kế đó không chỉ có công dụng duy nhất là làm đẹp mà nó còn phát huy hiệu quả như tạo ra một loại tàu chuyên dụng. Khi sử dụng những linh kiện cao cấp, người chơi sẽ có được những tàu chở hàng trọng tải cao hơn, bay xa hơn hoặc những hạm đội mạnh hơn, dai sức hơn. Đặc biệt hơn cả là việc chế tạo ra các loại vũ khí chiến lược, là "khắc tinh" với một đối thủ nào đó, sẽ mang lại lợi thế rất lớn, quyết định cục diện phân tranh.

Hơi tiếc một chút là mặt thẩm mĩ lại chưa tương xứng với công dụng mà công cụ này mang lại. Vũ trụ bao la, không gian rộng lớn thế mà game lại chỉ thể hiện trên một mặt phẳng. Thực chất, môi trường vẫn là 3D, nhưng do mọi thứ được sắp đặt ngang nhau nên phần nào đánh mất cảm giác về độ sâu của không gian. Bản thân những trận chiến, phần "đinh" của thể loại chiến thuật, cũng không mấy hoành tráng! Mọi mô hình chiến hạm đều rất đẹp, thể hiện chi tiết ở dạng 3D nhưng khi lâm trận thì thiếu "lửa". Nhìn chung, đồ họa của GC2 vẫn

ở mức tốt, nhất là khi tăng tính hiệu quả cho gameplay.

## Thách thức tân phi hành gia

Hay là thế, đa dạng là thế. Nhưng liệu bạn có đủ sức để tận hưởng được cái hay của game không? Đó không chỉ là một câu hỏi đơn thuần bởi GC2 gần như không dành cho "lính mới" lần đầu đặt chân vào thế giới chiến thuật theo lượt. Vì sao ư?

Thứ nhất, mục Tutorial của game gần như vô dụng, toàn chữ với chữ và chỉ có dúng một hình minh họa. Kế đó, khi bắt tay vào tự khám phá, bạn sẽ vấp phải một vấn đề là thiếu các chú thích (để có thể xác định được ngay cần cái gì và thiếu cái gì). Sẽ không phải phàn nàn gì nếu bạn là một tay chơi lâu năm của thể loại chiến thuật. Nhưng đối với người mới, những bước đầu tiên sẽ rất tệ nhạt. Thứ hai là phần âm thanh quá dỗi bình thường. Game mở đầu với bản nhạc

nền theo phong cách Newage chuyên dành cho dòng game vũ trụ nghe rất hay nhưng rồi cứ lặp đi lặp lại - chỉ một, hai bài xuyên suốt cả cuộc chơi. Thời lượng game thì dài, lại dang trong quá trình khám phá mà âm nhạc quá đơn điệu nên hệ quả tất yếu là người chơi dễ cảm thấy buồn tẻ.

Thêm một điểm đáng tiếc là GC2 không hỗ trợ tính năng nhiều người chơi (multiplayer). Bạn chỉ có lựa chọn duy nhất là đánh với máy (có thể ghi lại những khoảnh khắc huy hoàng qua hệ thống Metaverse). Nhưng không sao, có lẽ vì thế mà bạn sẽ chú tâm hơn vào những giai đoạn kịch chiến chăng?

## Vượt rào

Bạn sẽ là ai: nhà cầm quân tài ba, hay một chính trị gia với những chiêu bài ngoại giao dúng đắn? Hãy chơi game, thể hiện hết mình và biết đâu bạn tìm dược "tài năng" tiềm ẩn của mình.

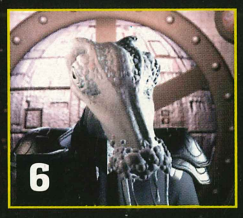
**ANH TUẤN**

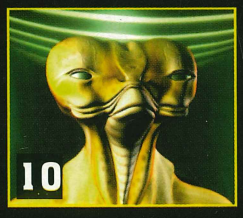
### ƯU:

- Lối chơi đa dạng, có chiều sâu.
- AI rất tốt, tính chiến thuật cao.
- Cấu hình yêu cầu thấp.

### KHUYẾT:

- Thiếu thông tin chỉ dẫn.
- Nhạc nền đơn điệu.






## 10 chủng tộc chính trong game:

**1. Terran Alliance:** chính là loài người ở Trái Đất, có khả năng giao thương rất tốt.
**2. Yor Collective:** chủng tộc người máy được tạo bởi người Iconian.
**3. Dominion of Korx:** được xem là "thị trường tự do" của thiên hà, họ bán bất cứ món gì mà bạn muốn mua.
**4. Drath Legion:** chủng tộc quá kiêu hãnh nên dễ dẫn đến xung đột.
**5. Thalan Empire:** nguồn gốc của "đế chế sâu" đến nay vẫn là một ẩn số.
**6. Iconian Refuge:** khả năng nghiên cứu khoa học vào hàng xuất sắc nhất.
**7. Drengin Empire:** tượng trưng cho loài quỷ dữ đầy dã tâm, sẵn sàng dùng sức mạnh quân sự xóa sổ bất kỳ kẻ ngáng đường nào.
**8. Jedi Republic:** chủng tộc giống người nhất, dù chẳng liên quan đến loài người ở Trái Đất.
**9. Arcean Empire:** chủng tộc sản sinh những chiến binh mang đẳng cấp quý phái.
**10. Torian Confederation:** với quá khứ từng phục vụ cho Drengin, đặt lòng tin vào chủng tộc này là một trò cá cược nguy hiểm.

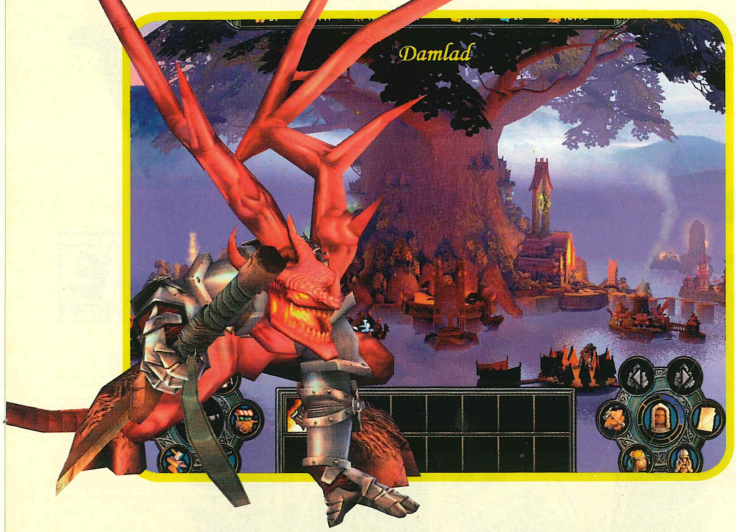
# HEROES V

## IGHT AND MAGIC

Lối chơi của **Heroes of Might and Magic V** vẫn không mấy khác biệt so với những phiên bản trước của nó: người chơi vẫn chỉ huy các đạo quân, vừa mở mang thế giới bí ẩn, vừa tìm điểm kinh nghiệm cho mình.

# Câu chuyện về những anh hùng

| HEROES OF MIGHT AND MAGIC V | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Ubisoft |
| PHÁT TRIỂN | Nival Interactive |
| THỂ LOẠI | Chiến thuật |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 23/05/2006 |
| ESRB | Everyone |
| DUNG LƯỢNG | 1 DVD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | CPU P 4 1,5GHz, RAM 512MB, VGA 128MB (không hỗ trợ Geforce 4MX), HDD 2GB, OS Windows 2000/XP |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | CPU P4 2,4GHz, RAM 1GB, VGA 256MB |



Sau khi hãng 3DO tuyên bố phá sản, tưởng chừng như dòng game Heroes of Might and Magic cũng sẽ chìm theo chủ. Thế nhưng, câu chuyện về những anh hùng vẫn được tiếp tục bằng phiên bản Heroes of Might and Magic V (Heroes V) nhờ "phù thủy" Ubisoft và Nival Interactive.

## Hero "trượt giá"

Trong Heroes V, Hero được đưa trở về vị trí "ngoài lề chiến trường" như Heroes III, nhưng vẫn có thể tấn công từ xa mọi kẻ địch với một sức mạnh hạn chế hơn Heroes IV.

Một điểm đáng chú ý là việc chuyên biệt hóa skill (kỹ năng) của Hero. Mỗi chủng tộc chỉ còn lại một Hero mang một skill riêng, thể hiện sức mạnh của chủng tộc mình. Bạn có thể thấy Demon Lord cho phép quân Inferno triệu hồi thêm đồng minh để tăng quân số (ở cấp cao có thể gây "ngập" chiến trường). Nhờ đó, người chơi sẽ có xu hướng chỉ sử dụng Hero của tộc mình để có thể tận dụng hết sức mạnh của Hero và của cả chủng tộc! Mặt khác, các ability (khả năng) trong liên kết đan xen với nhau rất phức tạp: ability này mở đường cho ability kia. Ngoài ra, Ubisoft còn ngầm tạo một "hệ thống skill và ability", mà khi xây dựng Hero theo một phương thức nhất định nào đó, bạn sẽ có Hero "mẫu".

## Chiến thuật: "bất ngờ" từ các kỹ năng

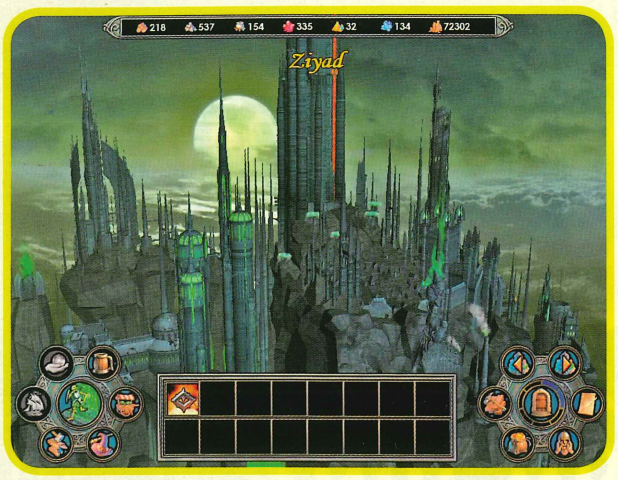
Nói đến chiến thuật, không thể không nhắc đến sự ảnh hưởng của các skill và ability của binh chủng lên cục diện chiến trường. Ví dụ như khả năng Repair giúp hồi sinh Golem của yêu tinh Gremlin, biến bộ đôi Golem-Gremlin thành khắc tinh của các binh chủng to lớn và chậm chạp. Chiến thuật này hiệu quả đến nỗi trong bản vá (patch) 1.2, nhà phát triển phải giảm uy lực của nó, chỉ cho Gremlin dùng Repair 1 lần trong trận chiến! Ngoài ra, bạn còn có thể xếp đặt lại vị trí của các đơn vị quân trước khi xuất trận, chuyện vốn chỉ có thể làm với kỹ năng Tactic. Nhờ đó, trước trận đấu, bạn có thể tùy biến chiến thuật phù hợp với từng tình huống cụ thể.

Tuy vậy, dường như các phép thuật cấp độ cao như Resurrection, Amageddon không hiệu quả bằng các phép thuật cấp thấp hơn như Phantom Force, Ice Bolt. Về sự cân bằng, khả năng Jousting của Paladin khi kết hợp với tuyệt kỹ của Hero Klaus tỏ ra vượt trội hơn hẳn. Trong patch 1.2, hiệu quả của tuyệt kỹ này đã bị hạ bớt để chủng tộc Haven không quá mạnh. Ở những bản đồ ít tài nguyên, các phép Empowered của Warlock, cũng mạnh "bất ngờ", đặc biệt là Empowered Meteor, hoàn toàn có thể áp đảo toàn quân của Hero trong khi các kỹ năng chống phép thuật lại khá hạn chế.

## "Kẻ thế vai" chưa đạt

Heroes V loại bỏ nhiều binh chủng quen thuộc của dòng game. Đâu rồi Centaur

Heroes V có 6 chủng tộc, tương ứng với mỗi chủng tộc là một chiến dịch chơi riêng, xen kẽ những đoạn hoạt cảnh 3D rất sinh động. Đây là món quà tặng lí tưởng cho các fan yêu thích khía cạnh nhập vai của dòng game chiến thuật này. Bạn hãy tạm hài lòng với 6 single map cùng với 10 multiplayer map (có thể chơi 1 người). Hiện nay, Ubisoft đã tung ra Map Editor và có lẽ "chiến dịch Map Edit" sẽ bắt đầu rầm rộ trở lại với hàng tá Custom Map do các fan tự tạo.




**VÀI ĐIỂM LƯU Ý**

- Việc tấn công xuyên qua tường thành của đối phương là đã phi lý. Nhưng chuyện có thể bắn tên "vòng" qua hầu hết mọi chướng ngại vật trên chiến trường, để nhắm đến những mục tiêu nằm phía sau các binh chủng bảo vệ thì... miễn bàn!
- Chiến trường được mở rộng? Thực tế, các sinh vật có thuộc tính Large Creature cùng với các chướng ngại vật đã làm cho địa hình trở nên chật chội và khó di chuyển. Điều này làm cho nhiều binh chủng nổi danh đi xa, bay nhanh như Archangel, Black Dragon... bỗng trở nên chậm chạp và lề mề.
- Việc 3D hóa làm trầm trọng thêm lỗi ngốn bộ nhớ của Heroes V. Tuy nói rằng 512MB RAM cũng đủ để chạy game nhưng với những bản đồ dạng Very Big, chẳng chóng thì chầy, "chiến mã" của bạn sẽ bắt đầu ì ạch, thậm chí treo máy. Thực tế, muốn chơi tốt Heroes V, bạn cần trang bị 1GB RAM.

với khả năng phóng lao tuyệt vời? Đâu rồi những ả "người chim" Harpy quen thuộc trong thần thoại? Đâu rồi cả một phe Might, chủng tộc của các chiến binh hoang dã, có gã Barbarian King từng một thời làm tan hoang thế giới với thanh kiếm Armageddon huyền thoại? Thiếu vắng phe Might, có vẻ như Heroes of Might and Magic không còn tương xứng lắm với ý nghĩa của nó.

Đó là người ra đi, còn kẻ ở lại thì sao? Không ít người than phiền "con cưng" Vampire yếu đuối quá và Arch Devil từng một thời làm mưa làm gió với chiêu Teleport khắp chiến trường nay lại trở nên chậm chạp như... rùa bò. Footman/Squire thì từ quân tấn công trở thành quân phòng thủ, Priest chuyên bắn xa nay kiêm thêm đánh giáp lá cà nên... yếu xìu. Death Knight, đối thủ truyền kiếp của các Paladin, thì bị đưa ra khỏi Necropolis để làm quân trung lập. Về khâu tạo hình, chắc chẳng mấy ai thích vẻ ngoài cục mịch của Arch Devil, "hoa tàn phai sắc" của Unicorn, còn Phoenix cứ như rắn biết bay!

Tất nhiên, khi đã "nới cũ" thì nhất định phải "có mới". Nào là Rakshasa Raja (phỏng theo sinh vật 4 tay của Ả-rập) thế chỗ cho Naga; thần lửa Efreet nhường chỗ cho Pit Lord đến từ địa ngục với những phép thuật cùng sức mạnh hủy diệt... Còn chưa kể đến những chú lùn Dwarf sẽ làm chủ những rặng núi tuyết trong bản mở rộng Hammers of Fate của Heroes V sắp phát hành. Theo đánh giá ban đầu, những binh chủng mới vẫn chưa hoàn thành nhiệm vụ "thế vai", như Pit Lord, do tốc độ chậm chạp, khiến mũi công chủ đạo của Dungeon bị "mòn", hay binh chủng cấp 6 Shadow Matriarch mới xuất hiện, thì lại yếu cả về khả năng bắn xa lẫn phép thuật.

Có lẽ những thay đổi trên khiến những tay chơi kỳ cựu không mấy hài lòng. Còn người mới chơi có bị ảnh hưởng bởi "lời ong tiếng ve" hay không? Vì khởi đầu một thế giới mới hoàn toàn, nên bạn hãy tự mình đưa ra đánh giá về Heroes V từ một góc nhìn khác.

## Lung linh âm sắc

Thế giới 3D của Heroes V tràn ngập màu sắc với đầy đủ các tính năng xoay 360°, phóng to, thu nhỏ... Bạn tha hồ chiêm ngưỡng các khung cảnh thơ mộng trong những câu chuyện thần thoại Bắc Âu, những khu rừng thông xanh mướt, cảnh sóng nước nhấp nhô trên mặt biển, những cánh đồng hoa rực rỡ... hay bắt gặp các công trình quen thuộc như Mage's Tower, Griffin's Tower vây quanh các tòa lâu đài hùng vĩ lung linh trong nắng chiều. Những trận ác chiến giờ đây trở nên ác liệt hơn với những lưỡi búa hừng hực lửa của bọn ác quỷ hay những tia sáng rực rỡ của các thiên thần. Không chỉ thế, các binh chủng của Heroes V cũng được dựng thành mô hình 3D dựa trên hình ảnh 2D của chúng trong các phiên bản trước.

Âm thanh trong game được thực hiện rất tốt và mang đậm nét đặc trưng của mỗi chủng tộc. Phe Người là những bản nhạc mang hơi hướm anh hùng ca, phe Quỷ là những điệu nhạc chiến trận hùng hồn, riêng phe Elf thì mang đến những âm điệu du dương vọng từ rừng sâu huyền bí. Các tiếng nổ hay tiếng binh khí va chạm cũng được thể hiện rất tốt. Thú vị nhất là tiếng reo thắng trận của cả một đạo quân đủ loại binh chủng làm nên một thứ hợp âm thể hiện sĩ khí ngút trời.

## Anh hùng tiến bước

Là "tay ngang", Ubisoft và Nival Interactive không có chọn lựa nào tốt hơn là tiếp thu ý kiến của các fan để xây dựng một phiên bản của riêng mình. Và vì vậy, miễn là đam mê Heroes of Might and Magic hoặc ham thích phong cách chiến thuật nhập vai, chắc chắn bạn sẽ tìm thấy những điểm thú vị trong phiên bản Heroes V này. Các anh hùng đã trở lại và họ sẵn sàng viết nên những thiên anh hùng ca mới.

**CAO NGHĨA**

**ƯU:**

- Lối chơi tập trung vào Hero của chủng tộc.
- Khả năng tùy biến chiến thuật cao.
- Đồ họa và âm thanh tốt.

**KHUYẾT:**

- Các kỹ năng "áp đảo" làm game mất cân đối.
- Chiến trường chưa thực sự rộng

# CALL OF JUAREZ
## Kẻ giấu mặt

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

**CALL OF JUAREZ**

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Ubisoft |
| PHÁT TRIỂN | Techland |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 28/8/2006 |
| ESRB | Mature |
| DUNG LƯỢNG | 1 DVD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | CPU P4 2,2GHz/Athlon 2400+, RAM 512MB, VGA Geforce FX6600/ Radeon 9800, HDD 2GB, OS Windows 2000/XP |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | CPU P4 3GHz/Athlon 3000+, RAM 1GB, VGA Geforce FX6800/Radeon X800 |

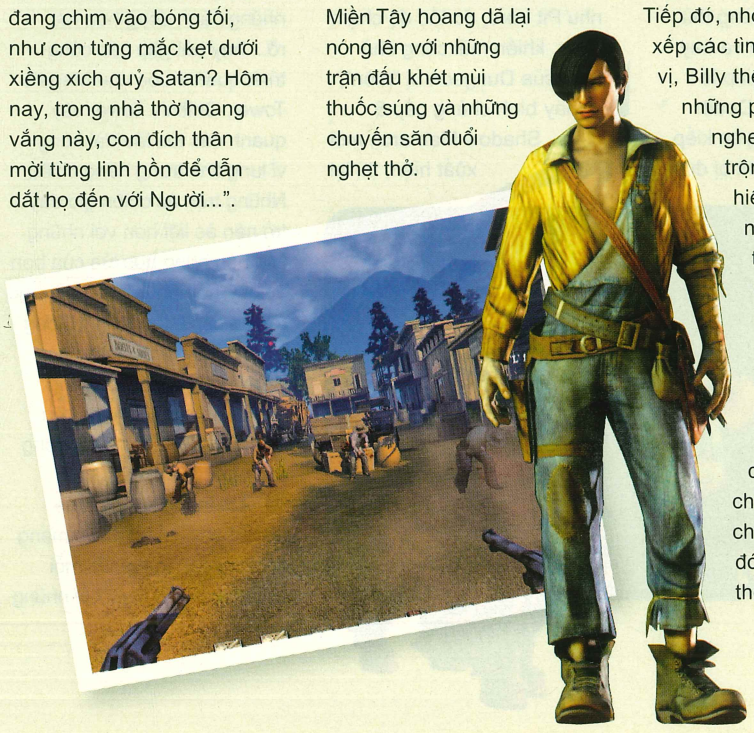
Truyền thuyết về kho báu Juarez kể rằng nó đã bị chôn vùi dưới một thị trấn cùng lời nguyền "những ai săn lùng kho báu sẽ chỉ tìm thấy sự điên loạn và tự diệt vong bản thân".

## HAI CON NGƯỜI, HAI SỐ PHẬN

"Tôi là Billy. Mẹ không bao giờ nói cha tôi là ai, vì vậy... tôi không có họ. Tôi lớn lên ở thị trấn Hy Vọng. Thực ra đó là nơi tuyệt vọng nhất tôi từng biết. Đầy dân lang bạt, ma men, trộm cắp và lừa đảo cũng giống như ông bố dượng "yêu quý", người đập tôi như tử ít nhất mỗi ngày một lần dù mưa hay nắng. Lần cuối ông ta đặt tay lên tôi cách đây đã hai năm...". Chàng trai Billy bỏ nhà ra đi, nuôi hi vọng tìm được kho vàng huyền thoại Juarez nhằm khẳng định mình hơn hẳn bố dượng. Thế nhưng, cuộc đời đâu chỉ có màu hồng? Đói. Không một xu dính túi. Không có gì cả, ngay cả một cái họ! Đành phải quay về. Về đâu? Về chính cái nơi mà anh ta đã ra đi. Lần mò về đến trang trại gia đình, bất ngờ nghe tiếng súng nổ, Billy chạy vội đến. Định mệnh!

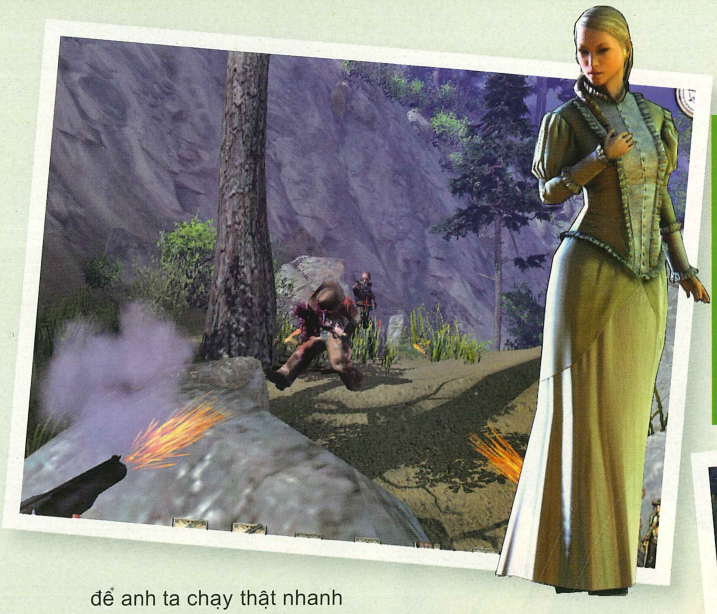
"Hỡi Chúa quyền năng! Con phải làm gì để không mất lòng tin nơi những con người thị trấn này? Cầu Chúa cho con sức mạnh dẫn họ theo con đường đúng đắn. Đêm qua quỷ đã đến thăm con trong cơn ác mộng. Có phải Người đang cố nói với con rằng cư dân Hy Vọng đang chìm vào bóng tối, như con từng mắc kẹt dưới xiềng xích quỷ Satan? Hôm nay, trong nhà thờ hoang vắng này, con đích thân mời từng linh hồn để dẫn dắt họ đến với Người...".

Giữa buổi thuyết giáo, linh mục Reverend Ray McCall, người anh em của bố dượng Billy, được báo tin trang trại nhà anh mình đang cháy. Đến nơi, Reverend nhận ra Billy đang đứng cạnh hai xác người và lớn tiếng. Billy nhanh chân chạy thoát trước khi Reverend kịp ra tay. Reverend đành quay lại nhà thờ, rút cặp súng một thời phục vụ cho quỷ Satan 20 năm về trước, bắt đầu cuộc săn lùng Billy để báo thù. Miền Tây hoang dã lại nóng lên với những trận đấu khét mùi thuốc súng và những chuyến săn đuổi nghẹt thở.



## HAI PHONG CÁCH

Miền Nam Texas những năm 1882 quả là chốn tuyệt vời để ẩn nấp với các bụi cỏ, lùm cây hay đá tảng dày đặc. Trên đường trốn chạy, Billy phải thường xuyên luồn lách dưới những vật chắn, chờ đợi thời cơ, tránh gây tiếng động, leo trèo, đu, bám. Này nhé, khi bắt đầu chơi, bạn sẽ phải giúp anh ta đào thoát khỏi sự truy lùng của đám cao bồi bằng cách chơi... lén lút: chờ những tên cao bồi quay lưng thì len lỏi giữa các thùng chắn. Ở cảnh này, chỉ cần hơi "hở sườn" một tí là Billy sẽ trở thành tấm bia cho những phát shotgun cực kỳ chính xác. Tiếp đó, nhờ vào cách sắp xếp các tình huống khá thú vị, Billy thể hiện mình bằng những pha hành động nghẹt thở như khi trò trộm ngựa bị phát hiện, anh ta thúc ngựa hộc tốc cố thoát khỏi tiếng súng nổ luôn đeo đẳng sau lưng. Hoặc ở màn chơi diễn ra trong một đêm mưa, vị trí của Billy có thể bị "điểm chỉ" mỗi khi ánh chớp lóe lên nhưng đó cũng chính là thời khắc vàng



Có một đoạn "mồi" trong CoJ khi "game nói vậy mà hổng phải vậy". Ở cảnh Reverend đánh bọn cướp xe lửa, sau khi anh lính đưa cho ông cây súng nhắm thì nhiệm vụ của người chơi sẽ là tìm góc nhắm tốt để bắn chốt cửa. Nhưng có thể bạn sẽ tìm... mãi mãi! Có cách khác để bạn qua đoạn này: quay lại chỗ súng máy, sắp xếp các thùng thật khéo léo sao cho Reverend có thể nhảy lên nóc xe lửa, sau đó chạy một mạch đến toa đầu tiên để kết thúc.

để anh ta chạy thật nhanh mà không cần bận tâm đến tiếng chân (do tiếng sấm đã át mọi âm thanh khác). Hay thêm vào đó là việc đẩy nhạc lên cao độ kéo căng sợi dây thần kinh; tiếng trống dồn thúc đẩy Billy chạy thật xa, thật nhanh...

Nếu Billly "tích cực" trốn chạy thì Reverend là hiện thân của người truy đuổi. Sử dụng thuần thục hai tay hai súng, tập trung bắn súng một tay cực nhanh, rút súng chớp nhoáng (lúc này thời gian sẽ chậm lại để người chơi "điểm chỉ" đối phương) là những "chiêu độc" giúp Reverend hoàn thành vai trò thợ săn. Bên cạnh đó, lúc tay Reverend mải mê siết cò hoặc lên đạn, thì một chân của ông có thể đạp đối thủ ngã quay. Trong game, bạn sẽ được thử lối quyết đấu tay đôi chỉ có ở các tay cao bồi: hai đối thủ đối mặt nhau cực kì căng thẳng, đợi tín hiệu phát ra và đồng loạt rút súng... Miền Tây hoang dã luôn là một thế giới đáng sợ và không dành cho những xạ thủ yếu tim. COJ đã thể hiện rất tốt yếu tố này.

## BA ĐẶC TRƯNG

Thông thường, một câu chuyện cao bồi viễn Tây hay có rất nhiều kịch tính. Với COJ, chuyện đó không thành vấn đề. Người chơi dễ bị lôi cuốn bởi cách dẫn dắt cốt truyện rất bài bản, chặt chẽ và sự liền mạch về không gian và thời gian. Chẳng hạn, khi Billy đang luồn lách gần nơi toán cướp trú ngụ, anh ta nghe chúng khác nhau về một sát thủ thì ở màn kế, người chơi sẽ nhận ra sát thủ đó là Reverend đang lùng sục bên trong hầm mỏ và đối đầu toán cướp. Còn nội tâm nhân vật như những đợt sóng ngầm lan tỏa, tuy lặng lẽ nhưng vô cùng mãnh liệt. Những lần Billy và Reverend sắp chạm mặt nhau, hoặc những lần chạy đua cùng thời gian để hoàn thành nhiệm vụ thì kịch tính lại dâng trào. Chính bánh răng ăn khớp đó đã thôi thúc người chơi tiến về phía trước, nơi nhiều điều thú vị đang chờ. Vậy là 3 đặc trưng hết sức quen thuộc trong một tác phẩm về Viễn Tây kinh điển: báo thù, sống sót và tìm kiếm kho báu đã kết hợp tạo nên câu chuyện Call of Juarez, được kể lại qua cặp mắt của thợ săn - Reverend và con mồi - Billy.

## HỌA - ÂM DỄ CHỊU

Khó có thể phàn nàn về âm thanh, từ tiếng sói tru rợn người trong màn đêm hay tiếng va đập tương tác, đến kỹ năng lồng tiếng xứng đáng ở đẳng cấp bậc thầy. Nhạc chiến đấu hùng tráng, gây cảm hứng khiến người chơi chỉ còn biết dán mắt vào màn hình. Vẻ đẹp hoang dã của miền Tây được thể hiện bằng những hình ảnh sinh động như cánh rừng với cỏ dại chen chúc nằm sát bên dòng sông xanh, mặt trời đổ lửa trên những hẻm núi đá... khi sử dụng card WinFast Geforce 7800GT để thử game.

Được biết, các mô hình trong COJ (ngựa, thỏ, chó sói, người) do một đội ngũ đóng thế chuyên nghiệp đảm nhiệm, tạo nên những phản ứng trúng đạn, ngã ngựa, xoáy lộn, bị bắn bay cả mũ rất thực và đẹp mắt. Hệ thống vật lý cũng không tồi, gần như tất cả mọi thứ đều có thể tương tác được. Tuy vậy, nếu chịu khó "vạch lá tìm sâu", bạn có thể thấy một số yếu tố chưa hoàn chỉnh như ném cái ly từ trên cao xuống mà không vỡ (nó "hạ cánh" rất nhẹ nhàng), giọng lồng tiếng thì hùng hồn nhưng khuôn mặt lại trơ như... gỗ!

## CÚ NGOẶT NGOẠN MỤC

"Dở tệ, nhiều lời hứa vẫn chỉ là lời hứa", đó là một trong số những lời bình phẩm ban đầu về bản demo của Call of Juarez. Nhưng cuối cùng, bản chính thức đã khiến những ai từng chơi bản demo nhận ra mình đã quá vội vàng từ bỏ kho báu.

Techland đã kết hợp và đan xen được 2 lối chơi trái ngược nhau, tạo sự chuyển tiếp kịch bản rất tốt và "lách" được sự nhàm chán khó tránh khi mãi chơi theo một lối. Techland có quảng bá quá trớn đấy, có lỗi đấy, nhưng Call of Juarez vẫn dư sức khiến bạn hài lòng.

**ĐẠI NHẬT**

**ƯU:**
- Cách chơi hay.
- Đồ họa đẹp và âm thanh tốt.
- Kịch bản lôi cuốn.

**KHUYẾT:**
- "Giờ chơi" hơi ngắn.
- Cấu hình yêu cầu cao.
- Thời gian tải game hơi chậm.

PS2

# FIFA Street 2

# Cú sút cháy lưới

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

| FIFA STREET 2 | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | EA |
| PHÁT TRIỂN | EA Canada |
| THỂ LOẠI | Bóng đá |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 3/3/2006 |
| ESRB | Everyone |

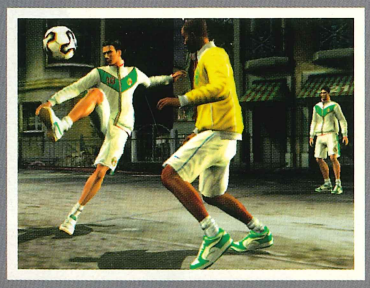
Ngay từ khi ra mắt vào năm 1995, dòng game FIFA của "gã khổng lồ" EA đã thu hút rất nhiều tín đồ môn "túc cầu" trên toàn thế giới. Mãi cho đến năm 2004, để tránh lối mòn, EA đã cho phát hành FIFA Street, được cho là đứa con lai của dòng game bóng đá "xịn" và game bóng đá đường phố. Trải qua hai phiên bản, khen có, chê có nhưng cho đến nay dòng game này đã thu hút khá nhiều game thủ. Vậy đâu là bí quyết để EA có thể làm cho dòng game FIFA Street trở nên hấp dẫn đến như thế, đặc biệt là phiên bản FIFA Street 2?

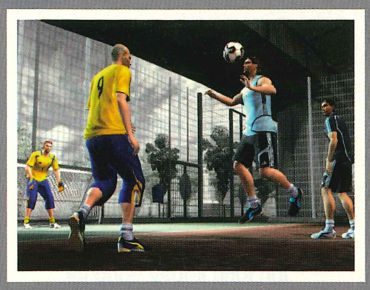
## KĨ THUẬT CÁ NHÂN ĐIÊU LUYỆN

Bóng đá đường phố khác hẳn với bóng đá chuyên nghiệp. Nó là thứ bóng đá đầy ngẫu hứng, sáng tạo và nghệ thuật. Trong phiên bản thứ hai này, người chơi sẽ phải làm quen với một hệ thống điều khiển hoàn toàn mới. Nếu ở phiên bản đầu, người chơi chỉ cần lắc cần analog phải theo bốn hướng thích hợp để sử dụng kĩ thuật cá nhân và qua mặt đối phương thì ở phiên bản FIFA Street 2, chiếc cần analog có thể giúp người chơi biểu diễn tuyệt kĩ theo tám hướng khác nhau. Nếu muốn trở thành nghệ sĩ sân cỏ, bạn cũng có thể kết hợp phím tam giác trong lúc điều khiển nhân vật để ra mắt các tuyệt kĩ rất đẹp mắt. Ngoài khả năng biểu diễn bằng cần analog, qua mỗi giải đấu, nếu thắng người chơi sẽ được tưởng thưởng một số tuyệt chiêu mới (được lưu ở mục trickbook). Với tuyệt chiêu tích lũy được bạn có thể yên tâm đối mặt với các siêu sao hàng đầu thế giới. Điển hình như biểu diễn chiêu xoay người 360 độ qua anh chàng Ronaldinho "răng vẩu" một cách điệu nghệ và đầy thuyết phục.

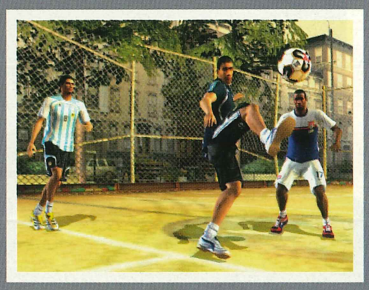
## NHỮNG TIỂU XẢO

Tiểu xảo ư? Môn thể thao nào mà chẳng có? Nhưng dòng FIFA Street hay ở chỗ chúng ta có thể thể hiện tiểu xảo theo ý mình. Ngoài những động tác phòng thủ quen thuộc như xoạc,





"cắt" bóng; với cần analog phải bạn có thể đẩy vai đối phương để lấy bóng tuy cũng không phải là chuyện dễ dàng. Bạn phải quan sát đối phương đang chạy theo hướng nào rồi lắc cần analog theo hướng tương ứng. Nhưng đó mới chỉ là 50% của sự thành công. Bạn nên nhớ rằng đối thủ máy rất thông minh. Chúng cũng có kĩ thuật cá nhân có đẳng cấp, có thể qua mặt bạn và tung một cú đánh gót "trời ơi" buộc thủ môn đội bạn vào lưới nhặt bóng. Nếu chẳng may bị cướp bóng, chúng cũng bọc lót cho nhau kịp thời. Những gì bạn làm được, máy cũng làm được. Hãy cẩn thận nhé!



## CHẾ ĐỘ CHƠI HẤP DẪN

Ngoài mục Play now và Friendly đã khá nhẵn mặt trong các phiên bản FIFA gần đây, để phù hợp với phong cách "Street", EA đã bổ sung mục Rule the Street và Skill Challenge. Trong Rule the Street, bạn tạo một cầu thủ vô danh "chân ướt chân ráo" bước vào làng bóng đá "phủi". Nếu giành chiến thắng, bạn sẽ được thưởng một số điểm kinh nghiệm để nâng các chỉ số của nhân vật. Khi nhân vật này đủ chỉ số đã đề ra, máy sẽ unlock những mục chơi nhỏ trong Rule the Street.

Đặc biệt càng về sau bạn có thể tuyển mộ thêm những anh tài mới để đội hình của mình mạnh hơn nhằm chuẩn bị cho các giải đấu "khó nhằn" hơn.

Còn Skill Challenge sẽ làm bạn nhớ lại giải đấu mà "danh thủ" Nguyễn Hồng Sơn đã từng tham gia. Trong mục chơi này, người chơi nhấn nút L1 để tâng bóng kết hợp với R1, đồng thời lắc cần analog theo hướng định sẵn càng nhanh càng tốt để nhân vật tung ra những combo. Nhìn chung, đây là mục chơi để các game thủ đổi gió sau những trận đấu căng thẳng trong Rule the Street.

## ĐỒ HOẠ - ÂM THANH

"Quá đẹp !"- Câu cảm thán đã nói lên tất cả vẻ đẹp của game. Mặc dù thiên về phong cách hình hoạ hơn là hướng đến hiện thực nhưng người viết vẫn cảm nhận được cái nắng chói chang ở New York hay nét cổ kính của Rome. Tuy còn một số chi tiết chưa được chăm chút cho lắm nhưng nếu không phải là một game thủ khó tính, bạn vẫn có thể "xí xoá" những lỗi trên.

Âm nhạc vẫn là những bản EA Trax sôi động được EA mua bản quyền. Đáng buồn là hệ thống âm thanh lúc ở trên sân đấu lại khá nghèo nàn khi chỉ đơn thuần là những tiếng sút bóng và tiếng reo hò lúc ghi bàn.

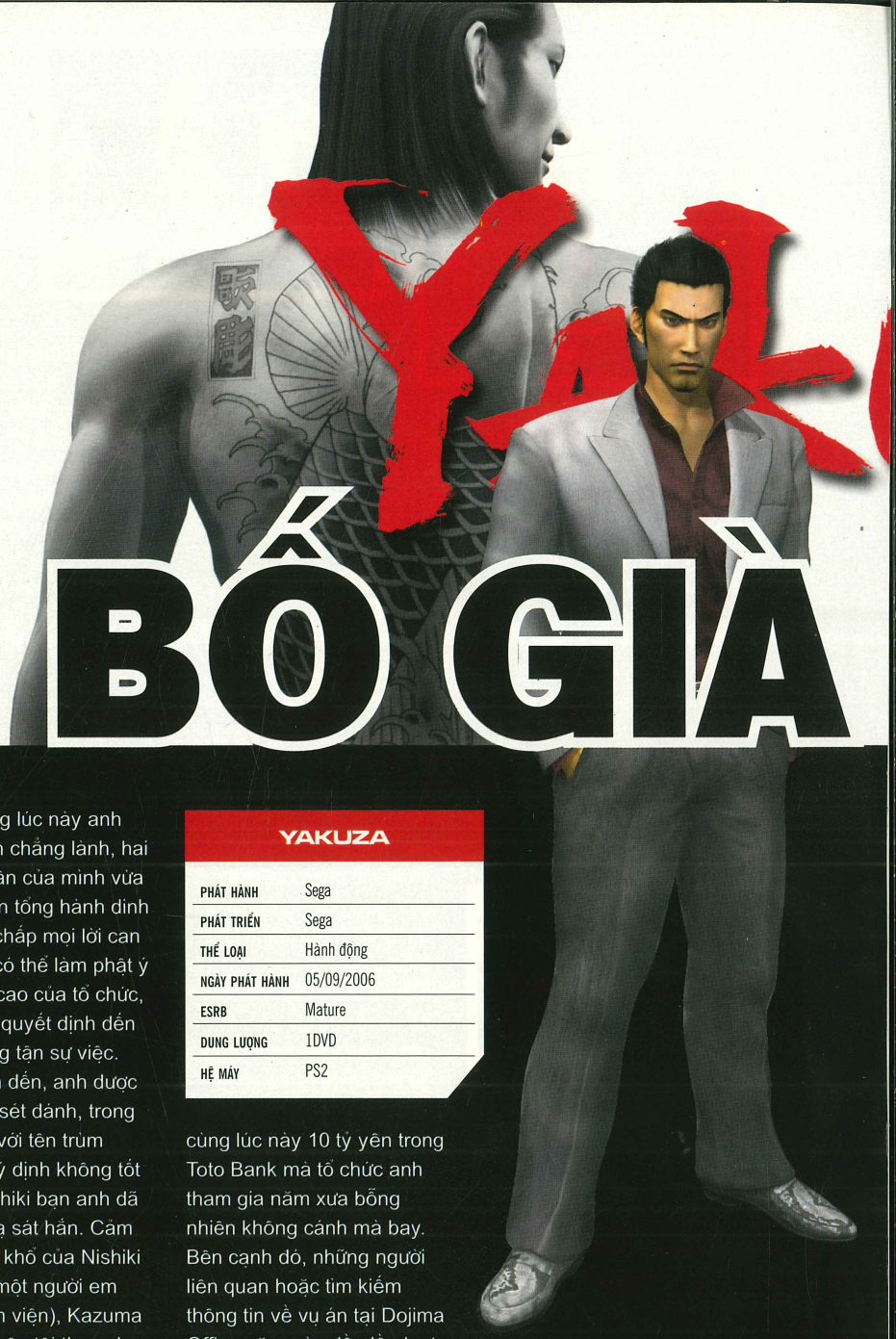
## LỜI KẾT

FIFA Street 2 là game để các game thủ FIFA thư giãn sau những trận đấu ở sân "Nou Camp" hay "Old Tranford". Với lối chơi mới mẻ và đồ hoạ đẹp, sao ta không cùng mang giày ra đường phố nào!

**NGUYỄN LÊ VĂN**

PS2

# YAKUZA
# BỐ GIÀ



Kể từ khi lui về ở ẩn sau thất bại của Dreamcast, người ta thấy Sega xuất hiện khá thưa thớt với vị trí nhà sản xuất thay. Việc này khiến nhiều fan tự vấn liệu Sega hoàng kim năm xưa với những "hit" lớn từng khuấy động thị trường như Jet Set Radio Future, Panzer Dragoon Orta... còn chăng?

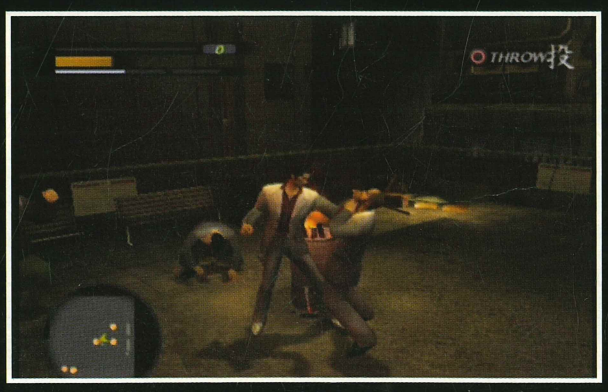
Có lẽ cảm thấu được tấm chân tình các fan, Sega lẳng lặng tập trung những dự án mới đầy tham vọng hứa hẹn ngày trở về ngoạn mục. Phát súng đầu tiên của hãng có thể kể đến chính là Ryu Ga Gotoku (tên tiếng Anh Yakuza) game hành động với khoản tiền đầu tư khổng lồ 21 triệu đô la (ngang ngửa dự án Shenmue năm xưa) vừa đặt chân lên đất Mỹ vào đầu tháng 9 qua.

## CỐT TRUYỆN LY KÌ

Kazuma Kiryu là một thành viên khá cộm cán của đại gia đình Dojima khét tiếng trong giới Yakuza của Nhật. Kazuma thường xuyên thực hiện các phi vụ đen trong địa bàn của mình. Chính vì cách thực hiện lạnh lùng và cực kỳ giỏi võ, anh nhận được sự tín nhiệm của các quan chức cao cấp trong guồng máy Dojima nhưng cũng vì thế mà khó lòng tránh khỏi cái nhìn soi mói và ghen tức.

Một buổi sáng mùa thu 01/10/1995, đúng lịch làm việc, Kazuma mang khoản tiền nợ dòi được đêm qua từ Peace Finance đến giao nộp cho người quản lý mình – Fuma. Đúng lúc này anh nhận được tin chẳng lành, hai người bạn thân của mình vừa bị bắt cóc đến tổng hành dinh Dojima. Bất chấp mọi lời can ngăn vì anh có thể làm phật ý ông trùm tối cao của tổ chức, Kazuma vẫn quyết định đến tìm hiểu tường tận sự việc. Vừa đặt chân đến, anh được biết thêm tin sét đánh, trong lúc giằng co với tên trùm Dojima – có ý định không tốt với Yumi, Nishiki bạn anh đã dùng súng hạ sát hắn. Cảm thông với nỗi khổ của Nishiki (Nishiki còn một người em gái đang nằm viện), Kazuma quyết định nhận tội thay cho bạn trước cảnh sát...

Mười năm chịu án, Kazuma quyết định quay trở về làm cuộc dời mới đồng thời gặp lại hai người bạn thân năm xưa. Tuy nhiên,



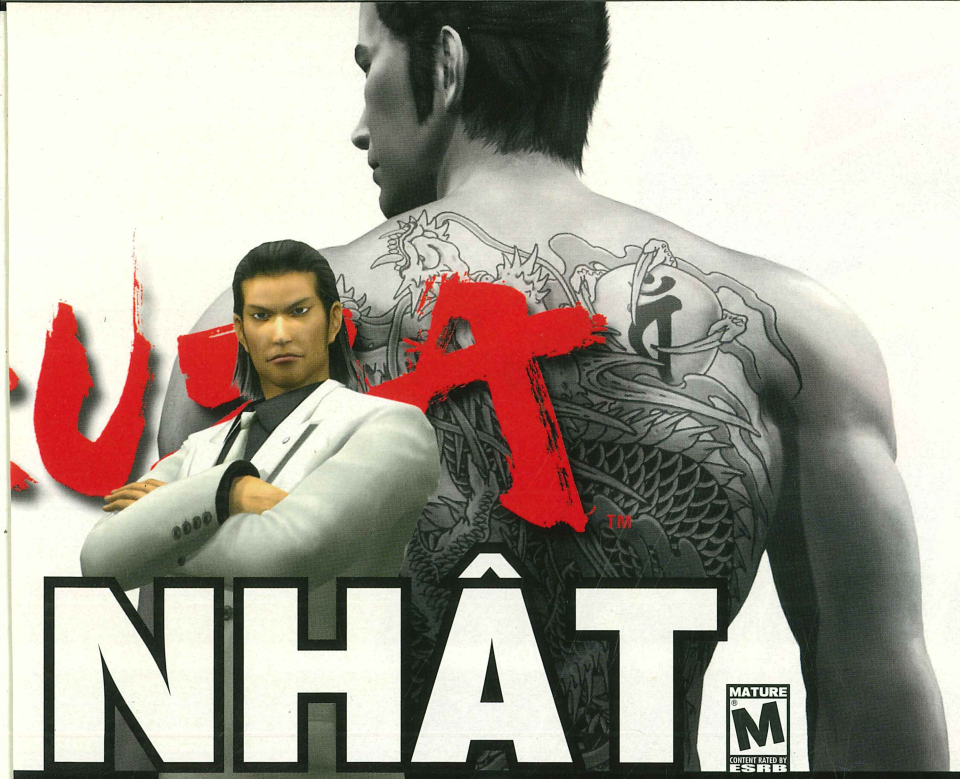

| YAKUZA | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Sega |
| PHÁT TRIỂN | Sega |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 05/09/2006 |
| ESRB | Mature |
| DUNG LƯỢNG | 1DVD |
| HỆ MÁY | PS2 |

cùng lúc này 10 tỷ yên trong Toto Bank mà tổ chức anh tham gia năm xưa bỗng nhiên không cánh mà bay. Bên cạnh đó, những người liên quan hoặc tìm kiếm thông tin về vụ án tại Dojima Office năm nào đều lần lượt ra đi bí ẩn. Chính những chuỗi sự kiện dầy ẩn khuất trên càng thôi thúc Kazuma phải tìm cho ra chân tướng sự việc.

## GTA CỦA XỨ HOA ANH ĐÀO?

Nếu có ý định so sánh Yakuza như dòng Grand Theft Auto "đình đám" của Rockstar có lẽ bạn đang hơi nhầm một chút. Bởi trò chơi có nhiều nét tương đồng với Final Fight Streetwise (TGG tháng 4/06) nhiều hơn (tất nhiên với chất lượng không tương tự). Trải suốt quá trình điều tra sự việc Kazuma chạm mặt với đủ loại đối tượng từ dám "cướp cạn" xin tiền mãi lộ đến các các nhân vật thế lực trong giới Yakuza Nhật Bản. Việc này giúp Kazuma "lận lưng" được những kĩ năng chiến đấu cơ bản như dấm mạnh "hard hit", đỡ "block", chụp đối phương "grab", đá "kick".

Tránh đi sự đơn điệu và nhàm chán, trong quá trình chiến đấu, tùy vào nhịp ra đòn của người chơi, một thanh biểu kế (heat gauge) sẽ lần lượt cập nhật và ghi nhận. Khi thanh này được nạp đầy, bạn có thể nhắc bổng đối phương kết hợp




với phím nhấn tam giác để thưởng thức nhiều thế đánh sinh động, dẹp mắt của Kazuma mà nghe tên chắc hẳn bạn cũng đoán được phần nào như "face meet wall!", "say hi to bench!", "pond throw!".

Ngoài các kĩ năng ra đòn bằng tay không, Yakuza có hẳn kho vũ khí đồ sộ để bạn có thể tập dượt. Điểm thú vị là chẳng cần tìm đâu xa, bởi những vũ khí này có sẵn ở chính khu vực diễn ra trận đấu như ghế gỗ, đèn hiệu, giáo mác, gậy đánh golf, gậy bóng chày... và nếu không thích bạn vẫn có thể thử những món cao cấp hơn tại các cửa hiệu bán đồ như súng điện, khiên chống bạo động, găng tay sắt... và cả kiếm Nhật Katana. Mỗi vũ khí "tậu" được sẽ có những đòn kết thúc khác nhau (dựa vào heat gauge) như đã nêu trên. Đây cũng chính là điểm Yakuza tạo tâm lý tò mò và kích thích các game thủ. Tuy nhiên, cần lưu ý, những món vũ khí này cũng có sức bền cố định, nếu sử dụng thường xuyên chúng sẽ trở thành "hàng ve chai" nhanh chóng. Vì vậy, bạn nên cân nhắc việc sử dụng vũ khí. Hơn nữa, tiền bạc để trang bị những loại vũ khí này thật sự không nhỏ, đòi hỏi bạn phải lao động trong khoảng thời gian khá dài.

Ngoài các pha hành động nảy lửa khiến người chơi phải "động tay động chân", Yakuza cũng vay mượn thêm yếu tố nhập vai hấp dẫn. Người chơi sẽ tích lũy được lượng điểm kinh nghiệm qua mỗi lần chạm trán. Lượng điểm này sẽ được phân chia làm ba nhánh chính bao gồm Soul, Techinque và Body giúp bạn có thể cải thiện sức khỏe, học hỏi thêm các kỹ năng mới uy lực và dũng mãnh hơn. Điểm Yakuza được đánh giá khá cao là ngoài mạch chuyện chính theo hướng tuyến tính, bạn có thể nhận các nhiệm vụ phụ khác nhau trên đường đi tùy thích để kiếm thêm tiền "dằn túi" hay đơn giản là thăng thêm cấp cho nhân vật.

Khi đã chán cảnh "bạo lực", bạn có thể cùng Kazuma ngao du khắp quận Kamurocho để tìm kiếm hương vị mới. Như thử vận may đỏ đen, trổ tài góp đồ thông qua các máy UFO tại Club Sega, nhâm nhi thực đơn fast food tại các cửa hàng bán đồ ăn nhanh để hồi phục thể lực. Ngoài ra, bạn có thể ghé ngang các quán bar để tận hưởng cảm giác thư giãn sau những giờ phút căng thẳng. Chính những tiểu tiết tưởng chừng nhỏ nhặt trên giúp Yakuza khá lôi cuốn người chơi.

## ĐƯỢC VÀ CHƯA ĐƯỢC

Tuy kiến trúc màn chơi rộng và khả năng tương tác khá cao nhưng Yakuza vẫn chạy khá ổn định và rất ít lỗi xảy ra, ngoại trừ việc nạp màn hình trận đấu khá lâu (có thể thông cảm do trò chơi được viết cho hệ PS2 đã khá già cỗi). Nhìn chung, đồ họa mà trò chơi trình diễn khá ấn tượng. Từ các bảng hiệu đầy màu sắc được bố trí trên các tòa nhà chọc trời hai bên đường đi, đến lớp lớp người qua lại chuyện trò thể hiện sinh động đến nỗi người chơi có cảm giác như đang hòa mình vào dòng người tấp nập trong game. Đáng tiếc là khâu lồng tiếng trong phiên bản tiếng Anh này chưa thể hiện sâu sắc và truyền cảm như phiên bản tiếng Nhật hồi năm ngoái. Bù lại, bản nhạc nền chủ đạo theo giai điệu sôi động của rock, hip hop... phù hợp với từng diễn tiến chuyện đã giúp Yakuza phủ lấp những điểm trừ không đáng có trên.

## XÂM NHẬP YAKUZA

Nếu từng bị mê hoặc bởi vẻ đẹp kiêu kỳ và cốt truyện đầy kịch tính trong Mafia, hay The God Father trước đây, chắc hẳn bạn sẽ khó lòng từ chối thâm nhập đời sống của các Mafia Nhật qua tuyệt tác mới đầy sức sống của Sega.

**MINH NHẬT**

NINTENDO DS

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

# PHI ĐỘI LIÊN HÀNH TINH

**STAR FOX COMMAND**

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Nintendo |
| PHÁT TRIỂN | Q-Games |
| THỂ LOẠI | Hành động/chiến thuật |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 28/08/2006 |
| ESRB | Everyone |

Vài năm trôi qua sau khi Fox McCloud cùng các đồng đội quả cảm đánh bại Andrey Oikinnys cùng tay sai đắc lực của hắn, hành tinh Venom trở về những ngày tháng yên bình dưới sự giám sát của lực lượng Cornerian Army. Nhưng rồi nền hòa bình lại tiếp tục bị đe dọa khi một vũ khí bí mật xuất hiện từ Vebom tấn công dữ dội về phía Lylat Solar System. Lực lượng Cornerian Army may mắn né được đợt tấn công trên nhưng mọi cố gắng của họ để ngăn chặn đều không thành. Trong phút chốc, nhiều thành phố bị cắt đứt liên lạc với bên ngoài.

Sau nhiều chiến dịch truy lùng và tìm kiếm, Cornerians sớm nhận diện đội quân bí ẩn không ai khác chính là tộc người Anglor đang sinh sống dưới đáy biển sâu của Venom. Phi đội nổi tiếng Star Fox, phi trưởng là Fox McCloud được triệu tập nhanh chóng để giải quyết tình trạng khẩn cấp trên.

Việc sắp đặt tình tiết truyện theo hướng tuyến tính ở các phiên bản gần đây được Star Fox Command (SFC) gạt bỏ để quay ngược lại cách chơi nguyên thủy trên nền máy SNES trước đây. Đây là cách chơi khá hay bởi nó cho phép người chơi tùy biến nhiều phương án chọn lựa trong quá trình hoàn thành cốt truyện chính (Story Mode) để dẫn nhiều màn chơi và sự kiện khác nhau. Ưu điểm này giúp người chơi có thể thưởng thức SFC lại nhiều lần với gần mười kết thúc khác nhau để khám phá.

Thay vì chỉ tập trung nhấn mạnh yếu tố hành động như

những phiên bản trước đây, SFC pha trộn thêm yếu tố chiến thuật theo lượt (turn base) hấp dẫn. Theo đó, khi bắt đầu mỗi cảnh chơi một bản đồ chiến thuật sẽ bao quát các vị trí trọng điểm để người chơi cần lưu tâm bảo vệ như căn cứ chỉ huy của đồng minh, kho đạn dược... Những phần còn lại trên bản đồ như thuyền mẹ của đối phương, vị trí địch sẽ được phủ đen theo kiểu "fog of war" đặc trưng của game chiến thuật. Tuy nhiên, bạn vẫn có thể khám phá những vị trí ẩn bằng việc sử dụng stylus chạm nhẹ trên màn hình cảm ứng (lượt và phạm vi sử dụng bị hạn chế). Sau mỗi lượt chọn lựa, mảng tối (fog of war) sẽ tiếp tục nới rộng ra. Chính vì vậy, nếu không cẩn thận phán đoán hướng đi của địch hoặc ra quyết định thiếu chính xác, bạn có thể phải trả giá đắt bằng việc bắt đầu lại màn chơi sau khi căn cứ chính hoặc các cứ điểm cần bảo vệ bị thiêu trụi dưới hỏa lực mạnh mẽ của quân địch.

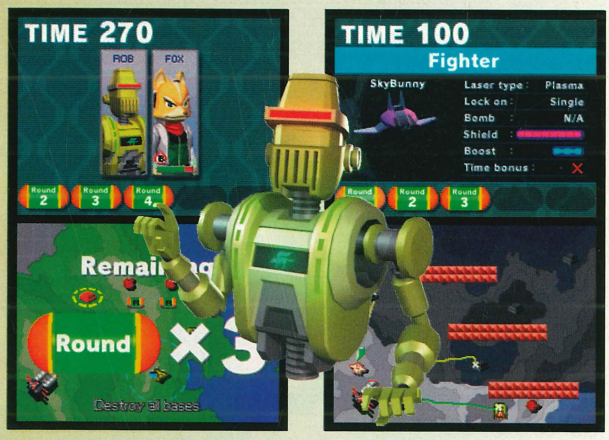
Theo mô hình chiến thuật là vậy nhưng khi giáp mặt lính địch trên bản đồ, trò chơi sẽ tự động chuyển sang phong cách hành động gần gũi với fan Star Fox trước đây. Nhờ vào lợi điểm màn hình đôi, đặc biệt là màn hình cảm ứng nên cách điều khiển trong game linh hoạt hơn. Tiêu biểu như để điều chỉnh hướng bay, bạn chỉ cần sử dụng stylus khẽ rê nhẹ mũi phi thuyền về vị trí cần thiết. Khi cần thực hiện thao tác nhào lộn để tránh đường đạn hay đón đầu địch, bạn có thể chạm lên biểu tượng định sẵn trên "touch sreen"...

Một điểm cần lưu ý là mỗi trận không chiến đều được kiểm soát thời gian, đây là khoảng thời gian phi thuyền còn đủ để vận hành trước khi được nạp tiếp nhiên liệu trong lượt đi kế. Vì vậy, nếu không cố gắng dứt điểm các trận không chiến này sớm hơn dự tính, bạn có thể phải biếu không lượt đi kế tiếp cho địch, đồng nghĩa với việc tạo thêm cho chúng điều kiện chuyển ngược tình thế.

Thay vì dùng các đoạn phim sống để dẫn dắt cốt chuyện, SFC lại sử dụng thủ pháp khá cổ điển là dùng các hình nền 2D sinh động và màu sắc được điều phối rất ấn tượng tạo cảm giác khá lạ khi tiếp xúc. Song song đó, nhờ vận dụng tốt tài nguyên hiện có, các trận không chiến trong Star Fox Command được dựng trên kỹ thuật 3D tân tiến với các hiệu ứng khói lửa khá độc đáo.

Với việc hỗ trợ tính năng mạng đa dạng theo hai hình thức Download Play và Nintendo Wi-Fi Network bạn có thể yên tâm hòa mình vào các trận không chiến đỉnh cao với sự góp mặt của các bạn chơi từ khắp nơi trên thế giới. Hài hòa được cả hai phần đơn và mạng, Star Fox Command có lẽ là lựa chọn rất hợp lý để bạn quan tâm, đặc biệt hơn nếu bạn là fan cuồng nhiệt của các trò chơi "không chiến".

**NGUYÊN CHƯƠNG**




**ƯU:**
- Đồ họa 3D tận dụng tốt nền DS.
- Cốt truyện không tuyến tính để người chơi tùy chọn.
- Chế độ mạng hấp dẫn.

**KHUYẾT:**
- AI của máy khá dễ.

# đội



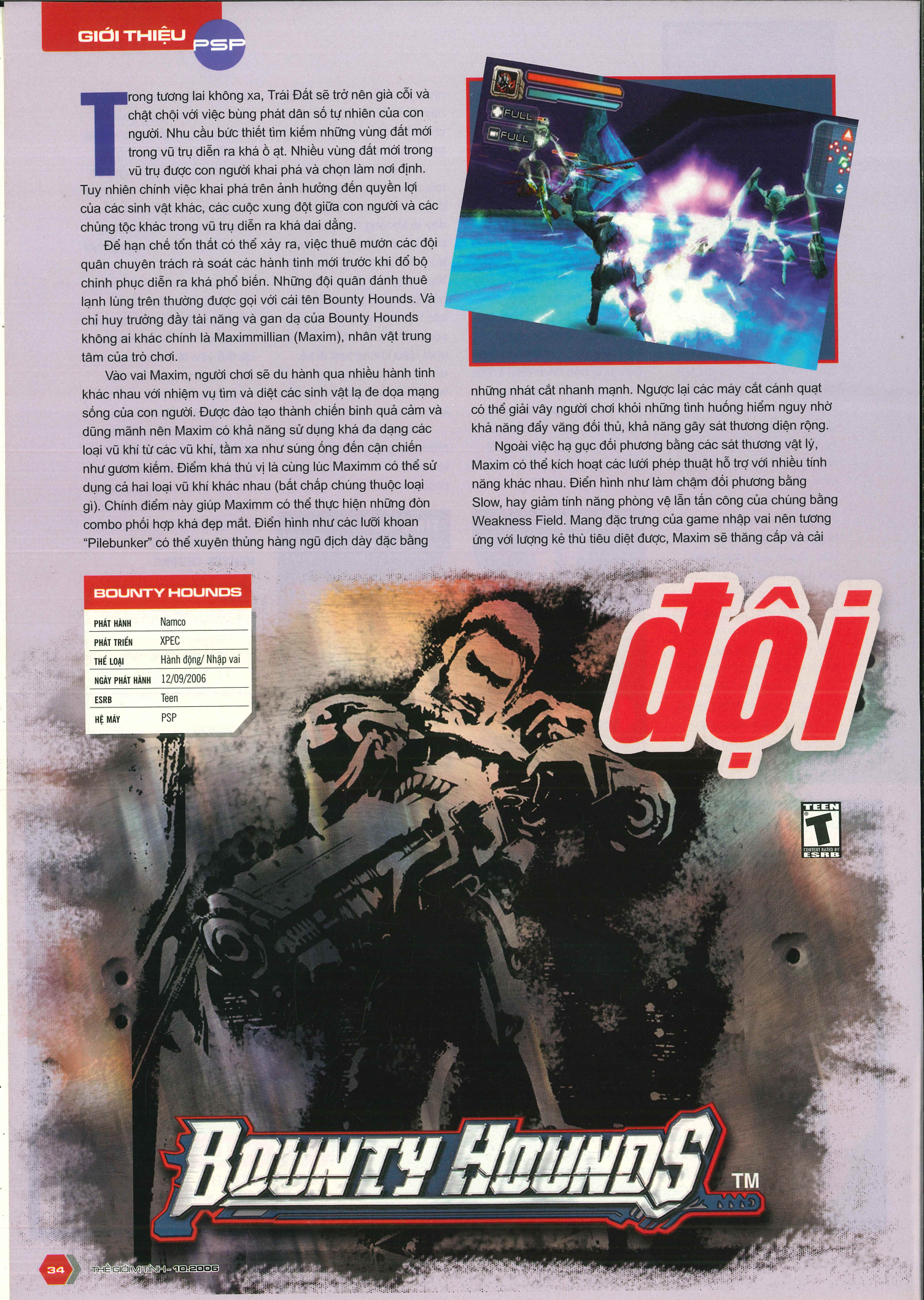

Trong tương lai không xa, Trái Đất sẽ trở nên già cỗi và chật chội với việc bùng phát dân số tự nhiên của con người. Nhu cầu bức thiết tìm kiếm những vùng đất mới trong vũ trụ diễn ra khá ồ ạt. Nhiều vùng đất mới trong vũ trụ được con người khai phá và chọn làm nơi định. Tuy nhiên chính việc khai phá trên ảnh hưởng đến quyền lợi của các sinh vật khác, các cuộc xung đột giữa con người và các chủng tộc khác trong vũ trụ diễn ra khá dai dẳng.

Để hạn chế tổn thất có thể xảy ra, việc thuê mướn các đội quân chuyên trách rà soát các hành tinh mới trước khi đổ bộ chinh phục diễn ra khá phổ biến. Những đội quân đánh thuê lạnh lùng trên thường được gọi với cái tên Bounty Hounds. Và chỉ huy trưởng đầy tài năng và gan dạ của Bounty Hounds không ai khác chính là Maximmillian (Maxim), nhân vật trung tâm của trò chơi.

Vào vai Maxim, người chơi sẽ du hành qua nhiều hành tinh khác nhau với nhiệm vụ tìm và diệt các sinh vật lạ đe dọa mạng sống của con người. Được đào tạo thành chiến binh quả cảm và dũng mãnh nên Maxim có khả năng sử dụng khá đa dạng các loại vũ khí từ các vũ khí, tầm xa như súng ống đến cận chiến như gươm kiếm. Điểm khá thú vị là cùng lúc Maximm có thể sử dụng cả hai loại vũ khí khác nhau (bất chấp chúng thuộc loại gì). Chính điểm này giúp Maximm có thể thực hiện những đòn combo phối hợp khá đẹp mắt. Điển hình như các lưỡi khoan "Pilebunker" có thể xuyên thủng hàng ngũ địch dày đặc bằng những nhát cắt nhanh mạnh. Ngược lại các máy cắt cánh quạt có thể giải vây người chơi khỏi những tình huống hiểm nguy nhờ khả năng đẩy văng đối thủ, khả năng gây sát thương diện rộng.

Ngoài việc hạ gục đối phương bằng các sát thương vật lý, Maxim có thể kích hoạt các lưới phép thuật hỗ trợ với nhiều tính năng khác nhau. Điển hình như làm chậm đối phương bằng Slow, hay giảm tính năng phòng vệ lẫn tấn công của chúng bằng Weakness Field. Mang đặc trưng của game nhập vai nên tương ứng với lượng kẻ thù tiêu diệt được, Maxim sẽ thăng cấp và cải

| BOUNTY HOUNDS | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Namco |
| PHÁT TRIỂN | XPEC |
| THỂ LOẠI | Hành động/ Nhập vai |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 12/09/2006 |
| ESRB | Teen |
| HỆ MÁY | PSP |



# săn lùng

thiện các chỉ số cơ bản như sức mạnh, sự kéo léo hoặc nâng cấp các lưới phép mới hữu hiệu hơn. Ngoài ra, trong quá trình thực thi nhiệm vụ, người chơi có thể thu hồi các chiến lợi phẩm như giáp, mũ, vũ khí... từ xác quái vật để trang bị cho Maxim. Để thêm phần thú vị, các chiến lợi phẩm có thể ký gửi tại shop bán đồ để đổi lấy tiền mặt hoặc "bùa" chúng thành những món cao cấp hơn thông qua việc nạp các module nhặt được vào rãnh trống trên chúng.

Điểm khá lạ là việc nâng cấp từ các chỉ số nội lực đến kỹ năng trang bị vũ khí chỉ thực hiện được khi người chơi ghé qua shop hay Medical Center tại căn cứ chính Quick Silver. May mắn là để tránh lãng phí khoảng thời gian trên, Maxim được trang bị khả năng dịch chuyển tức thời về căn cứ thông qua tính năng "Farcaster" khá hữu dụng. Mặt khác, mỗi hành tinh sẽ được bố trí từng mốc checkpoint khác nhau để người chơi có thể di chuyển qua lại dễ dàng.

Ngoài việc hoàn tất phần chơi chính Story Mode, người chơi có thể tham gia các thử thách ở Challenge Mode hoặc giao đấu cùng bạn chơi khác qua mục chơi mạng hỗ trợ tính năng Wifi. Đáng trách là phần chơi phối hợp "co-op" hấp dẫn được khá nhiều game thủ chờ đón không hiểu vì lý do gì lại bị Bounty Hounds lược bỏ không thương tiếc.

Tuy cách chơi ít đột phá và sáng tạo nhưng điểm làm phần lớn game thủ cảm thấy khá hài lòng khi lần đầu tiếp xúc Bounty Hounds chính là chất lượng đồ họa thuộc hàng "top" trên PSP hiện nay. Từ phần ngoại cảnh trên các hành tinh đến các sinh vật máy đều được "đổ khuôn" rất vừa nhãn. Ngay đến các loại áo giáp của Maxim cũng được "tút" khá bảnh. Đã mắt nhất là khi anh sử dụng thuần phục các "Pilebunker" lên kẻ thù, trông điệu nghệ và đẹp mắt chả khác nào các đường kiếm ánh sáng đầy mê hoặc của các Jedi Knight. Không chỉ vừa mắt, BH còn khiến người chơi rất đã tai khi nhạc nền và phần âm thanh mô phỏng được nhà sản xuất dày công thực hiện khá chuẩn.

Khó phủ nhận Bounty Hounds chỉ là bản sao dựa trên khuôn mẫu của các game hành động nhập vai trước đó, nhưng với nền đồ họa bắt mắt và hiệu ứng âm thanh sinh động, đây thực sự là trò chơi đáng được quan tâm của các game thủ sở hữu PSP.

**ĐẶNG KHÁNH**

**ƯU:**
- Chế độ đồ họa và chất lượng âm thanh ấn tượng.

**KHUYẾT:**
- Cách chơi chỉ dừng ở mức trung bình.
- Tính năng mạng hỗ trợ chưa đầy đủ.
- Phần chơi đơn khá ngắn.

# TRONG VÒNG VÂY

Sau khi ra mắt thành công trên cả PC và Console, game hành động lấy bối cảnh Thế Chiến Đệ Nhị, Brothers in Arms: Earned in Blood (EIB) lại tiếp tục tấn công các "chú dế" di động nhờ ưu điểm gọn nhẹ và có khả năng giải trí mọi lúc mọi nơi.

Tháng sáu năm 1944, quân Đồng Minh đổ bộ lên bãi biển Normandy (thuộc Pháp) nhằm lấy đây làm bàn đạp giải phóng châu Âu... Trong cương vị là chàng lính của trung đoàn bộ binh nhảy dù 502 của Mỹ, người chơi được lãnh nhiệm vụ phối hợp đồng đội trên chiến trường đánh đuổi quân phát xít...

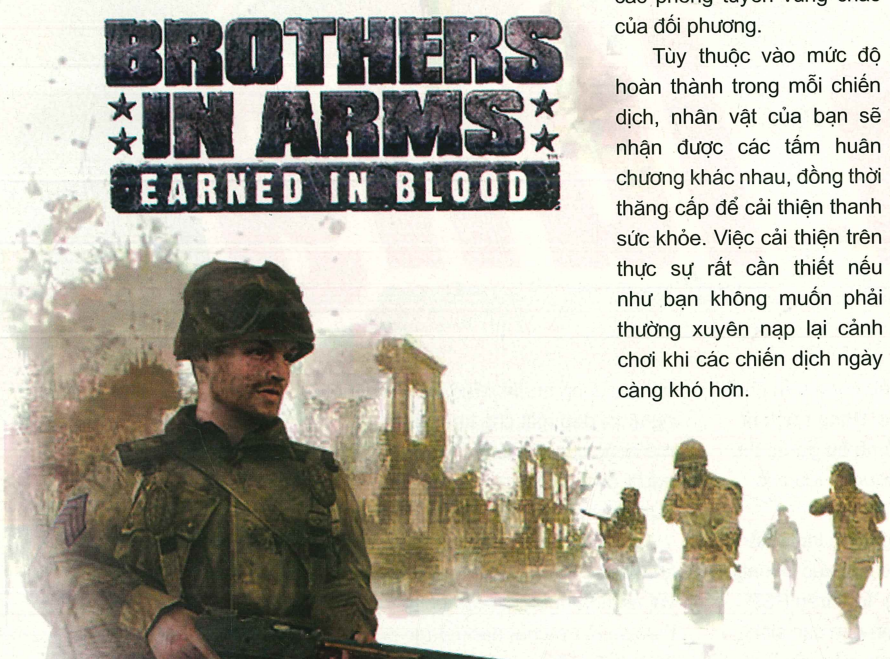
Không giống các phiên bản trên console và PC trước đó được xây dựng trên nền 3D tiên tiến, EIB trên mobile được xây dựng lại hoàn toàn trên 2D cổ điển. Bên cạnh đó người chơi chỉ tập trung điều khiển một nhân vật cố định thay vì phải kiêm luôn việc điều khiển nhóm hỗ trợ trước đây. Đáng mừng là dù cắt giảm khá mạnh tay so với phiên bản gốc, EIB trên di động vẫn đủ sức hấp dẫn các tín đồ yêu thích game hành động nhờ cách chơi sôi động, lôi cuốn.

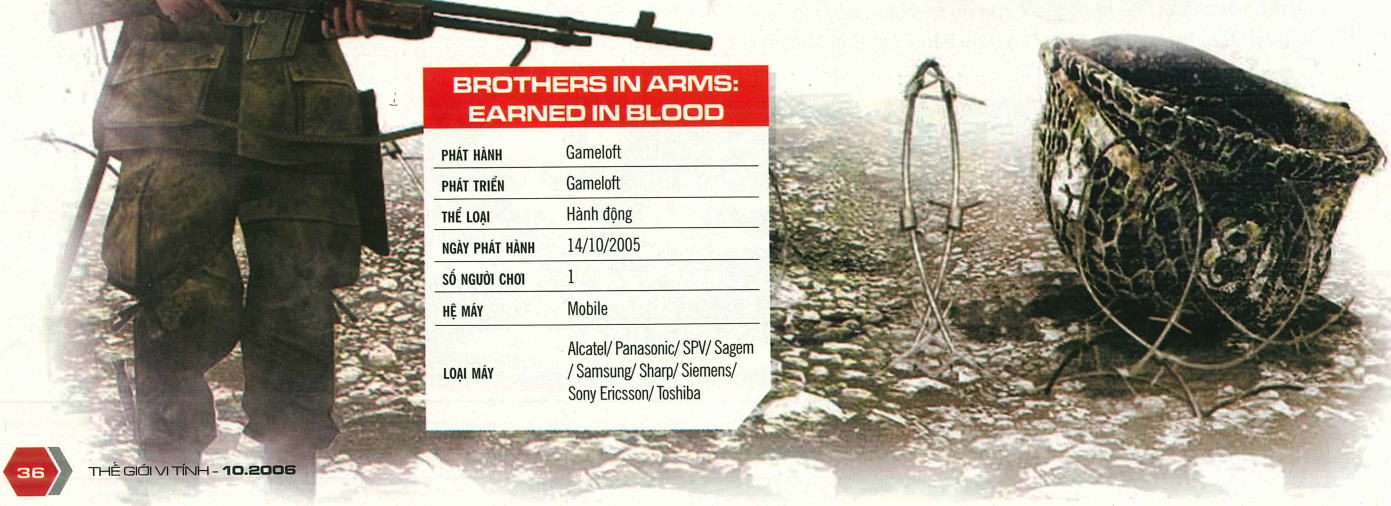
Để đối phó với đối thủ hung hãn và hiếu thắng, chàng lính mà bạn điều khiển cũng được trang bị các vũ khí cơ bản như súng máy, bazooka chống tăng, lựu đạn để phá bẫy mìn hay tập kích vào các chốt canh đông quân đối phương. Đặc biệt, trong phiên bản dành riêng cho mobile này người chơi được sử dụng súng phóng lửa (flamethrower) cực kỳ hữu dụng khi cần "tả xung hữu đột" vào lớp lớp lính đang bủa vây phía trước. Không chỉ vậy, bạn có thể tận dụng các thùng chứa dầu gần nơi đối thủ đứng để thực hiện các hiệu ứng nổ liên hoàn làm tiêu hao sinh lực đối phương nhanh chóng. Ngoài ra trong một số cảnh chơi nhất định, chàng lính của bạn còn có cơ hội điều khiển các "chiến xa" mạnh mẽ và uy lực để xông pha vào các phòng tuyến vững chắc của đối phương.

Tùy thuộc vào mức độ hoàn thành trong mỗi chiến dịch, nhân vật của bạn sẽ nhận được các tấm huân chương khác nhau, đồng thời thăng cấp để cải thiện thanh sức khỏe. Việc cải thiện trên thực sự rất cần thiết nếu như bạn không muốn phải thường xuyên nạp lại cảnh chơi khi các chiến dịch ngày càng khó hơn.

Earned in Blood đã được chuyển tiếp thành công từ máy chơi game chuyên dụng sang các chú dế vốn nhỏ gọn và rất giới hạn về tài nguyên.

**LÊ HIẾU**



**BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD**

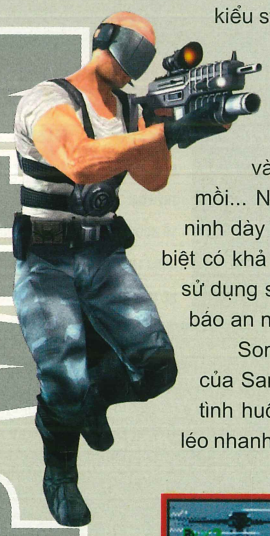
| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Gameloft |
| PHÁT TRIỂN | Gameloft |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 14/10/2005 |
| SỐ NGƯỜI CHƠI | 1 |
| HỆ MÁY | Mobile |
| LOẠI MÁY | Alcatel/ Panasonic/ SPV/ Sagem / Samsung/ Sharp/ Siemens/ Sony Ericsson/ Toshiba |

# ĐIỆP VIÊN NHÍ TRÙNG

| SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Gameloft |
| PHÁT TRIỂN | Ubisoft |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 2006 |
| SỐ NGƯỜI CHƠI | 1 |
| HỆ MÁY | Mobile |
| LOẠI MÁY | Alcatel/ Panasonic/ SPV/ Sagem/ Samsung/ Sharp/ Siemens/ Sony Ericsson/ Toshiba |

Trong khi phải gần một tháng nữa các game thủ trên các hệ máy khác mới được tái ngộ điệp viên kỳ cựu Sam Fisher, các game thủ sở hữu mobile có lẽ được ưu ái hơn cả khi Double Agent phủ sóng sớm hơn trên mảnh đất giàu tiềm năng này.

Trong phiên bản Double Agent dành cho điện thoại di động, người chơi sẽ điều khiển Sam Fisher theo khung nền là các game 2D quen thuộc. Điểm đáng ngạc nhiên là dù chuyển sang nền 2D chật hẹp, trò chơi vẫn đảm bảo gần như nguyên vẹn yếu tố hấp dẫn vốn có. Các pha hành động theo kiểu stealth action tiếp tục được khai thác khá triệt để trong phiên bản này: Sam có thể đột nhập từ phía sau và uy hiếp biến đối phương thành lá chắn sống; đu người lưng chừng trên các trần nhà và chờ cơ hội thuận lợi giải quyết con mồi... Ngoài ra để vượt qua các tường rào an ninh dày đặc Sam được trang bị cả lựu đạn đặc, biệt có khả năng làm nhiễu camera quan sát, hay sử dụng súng lục hãm thanh để bắn vỡ các đèn báo an ninh.

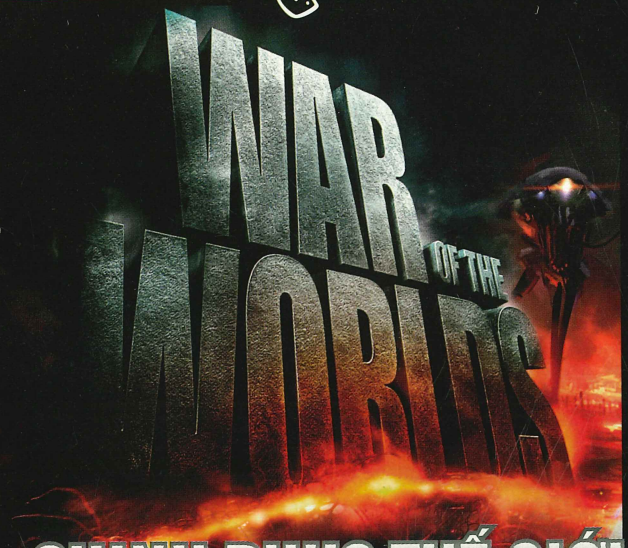


Song song các pha hành động quen thuộc của Sam ở các phiên bản trước, trong một vài tình huống đặc biệt người chơi sẽ trổ tài khéo léo nhanh nhạy qua các tình huống khẩn cấp như nhảy bám để cướp trực thăng đối phương đang lái, tránh khỏi "hàm cá mập" khi đang thực thi nhiệm vụ dưới đáy biển sâu. Điểm thú vị là khi lâm vào những tình huống "ngàn cân treo sợi tóc" người chơi phải cùng Sam trải qua một trò chơi nhỏ khá thú vị: Người chơi phải thao tác thật nhanh các phím bấm được cấp báo trên màn hình. Nếu thao tác trễ nhịp bạn có thể phải trả giá đắt bằng cả mạng sống của Sam.

Sau mỗi nhiệm vụ tùy vào cách thực hiện, số lần nạp lại màn chơi hay khả năng tìm kiếm các huân chương ẩn rải dọc đường đi sẽ đánh giá điểm mà bạn nhận được. Nếu chưa bằng lòng với điểm số đạt được, bạn hoàn toàn có thể "dợt" lại các màn chơi đã hoàn thành.

Cách chơi được thiết kế tốt và lượng màn chơi được bố trí khá vừa vặn với một game di động, Double Agent quả là phiên bản không thể thiếu của các fan "vừa đi vừa chơi".

**LÊ HIẾU**




# CHINH PHỤC THẾ GIỚI

Từ Osaka đến Luân Đôn, từ New Jersey đến New York, chiến tranh đã nổ ra giữa trái đất và một sinh vật 3 chân kỳ dị (Tripod). Một câu chuyện được dựng giống như trong các bộ phim giả tưởng của Steven Spielberg.

Không có những hình ảnh 3D tuyệt hảo, nhưng War of the Worlds (WoW) được tái hiện dưới dạng một chương trình truyền hình trực tiếp bằng hình ảnh rất sinh động và sắc nét các trận chiến giữa bạn (trong vai Tripod) và hệ thống hải, lục, không quân khổng lồ của trái đất với những loại vũ khí tối tân nhất, bao gồm cả tên lửa tìm mục tiêu và tàu sân bay... Tripod có khả năng bắn không hết đạn đồng thời được hỗ trợ bởi khả năng siêu tấn công (super attack), khi sử dụng chiêu này, tất cả các mục tiêu của đối phương hiện trên màn hình đều ngay lập tức bị tiêu diệt. Tuy nhiên các quả đạn dùng cho super attack (có màu xanh) có giới hạn (tối đa 3), nếu dùng hết thì bạn phải cố gắng tìm kiếm trên đường đi vì super attack rất cần thiết trong quá trình chơi.

Người chơi WoW sẽ rất thoải mái khi không phải thực hiện các thao tác tìm đường như nhiều loại game cùng thể loại vì Tripod luôn thẳng tiến và cố tiêu diệt hết các mục tiêu ở phía trước đồng thời tránh bị tổn thương. Bạn phải trải qua 13 level tại 4 chiến trường Osaka, Luân Đôn, New Jersey và New York. Bạn cũng thường xuyên nhận được các lời hướng dẫn hiển thị trên màn hình; đừng bỏ qua chi tiết này nhé nếu không muốn gặp khó khăn trong quá trình chơi.

**WAR OF THE WORLDS**

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | FPT SMS |
| PHÁT TRIỂN | Gameloft |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| SỐ NGƯỜI CHƠI | 1 |
| DUNG LƯỢNG | 195KB |
| HỆ MÁY | ĐTDĐ hỗ trợ Java |

**CÚ PHÁP TẢI GAME:** ***GAME <73> <Mã máy> <Dòng máy> PCW gửi 8713. Ký hiệu các máy: Nokia: N; Motorola: M; Samsung: S; Sony Ericssons: SE; Siemens: Si. Giá 15.000 đồng/game.***

**NHẬT LINH**

# ĐƯỜNG ĐUA SIÊU HẠNG

Bạn sẽ có cơ hội tung hoành trên các đường đua và khám phá 8 thành phố lớn bao gồm Hong Kong, London, Los Angeles, Miami, Paris, New York, Baghdad and Rio bằng 8 loại ô tô (Lamborghini Murcielago, Nissan 350Z, Mercedes SLR McLaren, Dodge Viper SRT-10, Hummer H3, Aston Martin DBR9, Pontiac 1967 GTO, Golf GTI MKV) và 2 loại 2 xe máy là Ducati 999 R and Kawasaki VN 2000 khi tham gia Asphalt: Urban GT2. Đây là game có các hình ảnh đồ hoạ 3D tuyệt vời. Thú thật, đây là lần đầu tiên trên game ĐTDĐ, tôi mới được cỡi những chiếc xe đua được tái hiện với hình ảnh 3D. Mỗi chiếc xe có một ưu thế khác nhau và tất nhiên bạn sẽ khám phá dần trong quá trình chơi. Sự khéo léo và nhanh nhẹn trong việc điều khiển phím sẽ giúp bạn rất nhiều trong quá trình chinh phục hết đường đua này đến đường đua khác trên 8 thành phố.

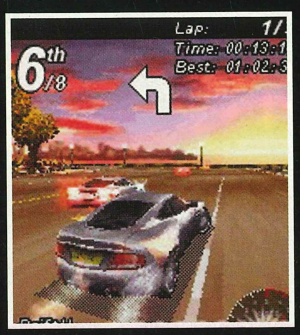
Trên các đường đua, bạn có thể thực hiện những cú tăng tốc rất ngoạn mục, những cú bay xe vô cùng đẹp mắt, tất nhiên cũng không thể tránh khỏi những cú va chạm nảy lửa... tất cả đều kèm theo những âm thanh thực, hấp dẫn và "ghê rợn".

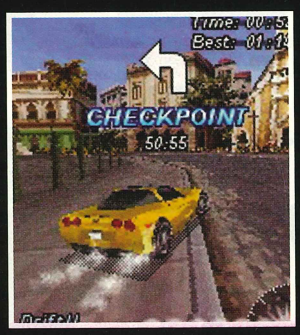
**ASPHALT URBAN GT2**

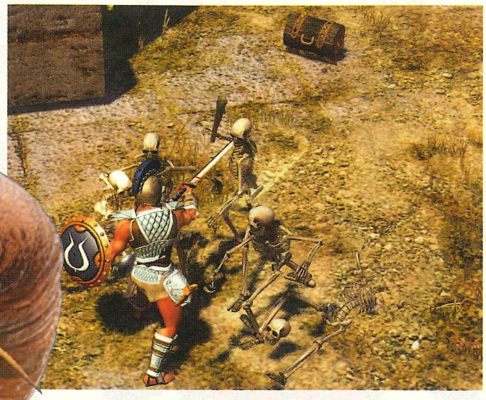
| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | FPT SMS |
| PHÁT TRIỂN | Gameloft |
| THỂ LOẠI | Đua xe |
| SỐ NGƯỜI CHƠI | 2 (qua Bluetooth) |
| DUNG LƯỢNG | 195KB |
| HỆ MÁY | ĐTDĐ hỗ trợ Java |

**CÚ PHÁP TẢI GAME:** ***GAME <78> <Mã máy> <Dòng máy> PCW gửi 8713. Ký hiệu các máy: Nokia: N; Motorola: M; Samsung: S; Sony Ericssons: SE; Siemens: Si. Giá 15.000 đồng/game.***

**NHẬT LINH**





# NHIỆM VỤ TITAN

Titan Quest là một trò chơi được rất nhiều người mong đợi vì được xem là "tập hợp" những ý tưởng mới mẻ của Iron Lord. Game sử dụng bối cảnh chính là đế chế Rome có thật trong lịch sử loài người, chứ không xây dựng từ nền tảng của những "thế giới ảo" như Diablo hay Dungeon Seige.

Điểm xuất sắc nhất của Titan Quest là cho phép người chơi chọn 2 trong số 8 class (kiểu nhân vật) để phối hợp với nhau. Nhờ đó, nhân vật của bạn vừa có thể trở thành chiến binh mạnh mẽ tả xung hữu đột trong vòng vây đối thủ, đồng thời cũng là thầy phù thủy cao tay nếu bạn chăm chỉ luyện cấp. Nếu bạn đã chọn Hunter với tài thiện xạ trăm phát trăm trúng nhưng chỉ số phòng thủ quá thấp thì bạn có thể học thêm những kỹ năng của class Defender để bổ khuyết. Thú vị hơn nữa là số lượng kỹ năng trong từng class rất nhiều (khoảng 20 kỹ năng/class) nên bạn có thể xây dựng nhiều kiểu nhân vật với các kỹ năng khác nhau trong cùng class.

Bước vào các game nhập vai như Titan Quest, người chơi thường tìm kiếm các vật dụng như vũ khí, khiên, áo giáp... Những loại vật dụng thường giống nhau về hình dáng, chỉ khác về các chỉ số. Nếu muốn có sự khác biệt, ngay cả khi chơi mạng, thì bạn cần tìm những bộ set items "độc nhất vô nhị" (thường gọi là "đồ bộ", khi có đủ bộ thì các chỉ số được tăng lên rất đáng kể). Nhưng do tỉ lệ rớt đồ hiếm trong Titan Quest rất thấp nên ngoài việc "cày" chăm chỉ, bạn còn cần cầu thêm một chút may mắn nữa.

Mặc dù không phải là phần quá quan trọng của thể loại nhập vai, nhưng trí thông minh nhân tạo (AI) cũng góp phần tạo nên sự hào hứng trong game. AI của máy có thể được coi là khá vì đôi khi tổ chức tấn công khá tốt và biết phối hợp để "lấy thịt đè người"; vẫn có lúc máy đứng yên cho người chơi đánh mà không chút phản ứng! Đừng vội mừng, với số lượng quái vật lớn và việc hồi máu tốn nhiều thời gian, nên bạn chỉ cần bất cẩn một chút thôi thì chuyện "về làng" là bình thường.

Có thể thấy hình ảnh của Titan Quest rất tuyệt nhưng lại đòi hỏi cấu hình máy thuộc loại khá mới chạy mượt được. Tuy còn vấp khá nhiều lỗi (hiện vẫn được cập nhật các bản sửa lỗi) nhưng nhìn chung những ý tưởng mà game đã xây dựng được đều khá ổn.

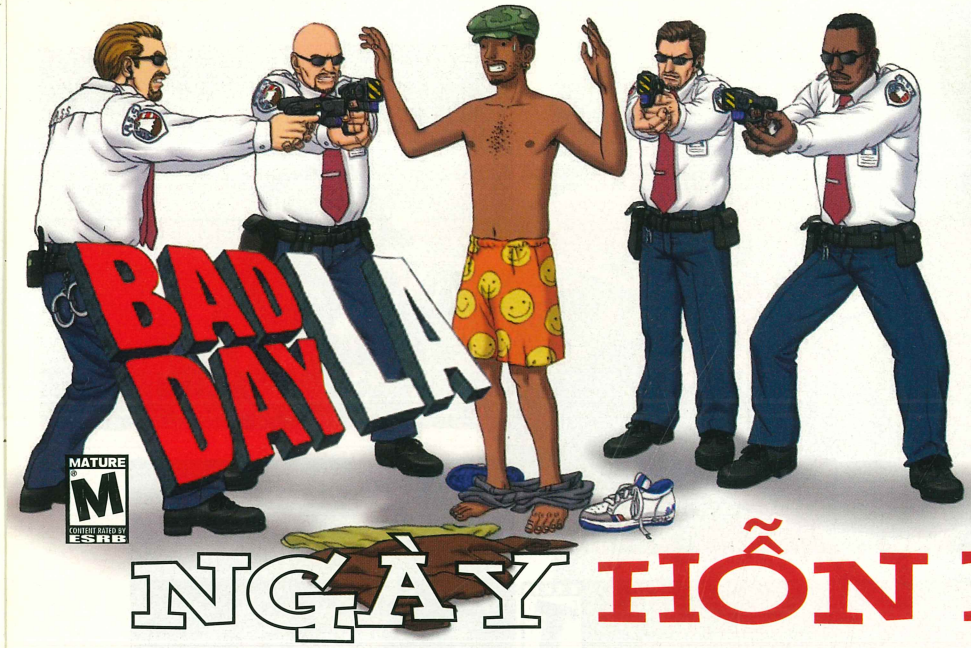
Titan Quest vẫn trung thành với thể loại nhập vai cổ điển nhưng có lối chơi "phá cách" mới mẻ và hấp dẫn. Dù là tân binh hay cựu binh của thể loại nhập vai, bạn cũng nên thử qua một lần.

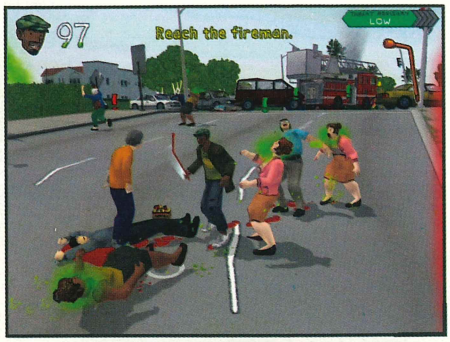
**CHÍ THIỆN**

**THÔNG TIN GAME**

**Phát triển:** Iron Lord
**Phát hành:** THQ
**Ngày phát hành:** 26/6/2006
**Thể loại:** Nhập vai
**ESRB:** Teen

**Cấu hình tối thiểu:** P4 1,8GHz; RAM 512MB; VGA 64MB (hỗ trợ Pixel Shader 1.1); HDD 5GB; Windows 2000/XP; 1 DVD.
**Cấu hình đề nghị:** P4 3,0GHz; RAM 1GB; VGA 128MB.



# NGÀY HỖN LOẠN

Thị trường game đang dần đóng băng bởi nhiều tựa game bão hòa ý tưởng, bởi những cách chơi quá giống nhau về phong cách. Giữa cảnh đó, Bad Day L.A xuất hiện với cái tên bất thường và cách chơi cũng hơi... bất thường.

Trong Bad Day L.A, thành phố Los Angeles chứa đựng những mối nguy hiểm (giả tạo): một bộ phận dân chúng bị nhiễm chất độc biến thành zombie, thiên tai xảy ra liên tục, các tổ chức khủng bố nổi loạn... Và gã vô gia cư Anthony Williams vô tình mắc kẹt giữa một đống hỗn độn đó, bắt đầu từ 7h sáng, tìm đường tháo thân. Hỗ trợ cho "người hùng bất đắc dĩ" là 4 nhân vật: cậu bé zombie Sick Kid, thợ cưa Juan, nàng Beverly điệu đà và chiến binh Sergeant.

Lối chơi của Bad Day L.A rất đơn giản, chỉ có di chuyển, nhảy và dùng đồ. Người chơi sẽ di chuyển từ điểm này đến điểm kia để giúp đỡ dân chúng với hàng tá nhiệm vụ như chữa cháy, trấn áp bạo loạn, xử lý zombie, chữa trị cho dân chúng... Nếu bạn không ra tay hoặc lỡ quá tay làm chết người thì người dân sẽ ghét và quay sang tấn công bạn. Tuy vậy, ranh giới giữa đơn giản và đơn điệu rất mong manh. Mô-típ "càn quét" từ nơi này sang nơi khác trong game khó thoát khỏi lối mòn khi không có những "độc chiêu" hấp dẫn trong các pha hành động.

Cái hay của Bad Day L.A là các yếu tố hài hước làm cho người chơi cười vỡ bụng: một bệnh nhân đau tim được Anthony cứu chữa bằng cách... nhảy đạp rầm rầm lên ngực. Các diễn viên quần chúng khác cũng làm cho game thêm sống động, nhất là khi cả đám đông hoảng loạn giúp bạn dễ dàng hòa vào "không khí chung".

Do áp dụng vẽ kiểu hoạt họa 2D nên game chạy rất trơn tru ngay cả trên cấu hình thấp. Điểm được nhất ở đồ họa là các đoạn phim được dàn dựng khá kịch tính ở cuối màn như một phần thưởng xứng đáng cho công sức của người chơi. Các bản nhạc sôi động thỉnh thoảng lại vang lên khi bạn đến gần một đài phát thanh, một căn nhà hay một chiếc xe có mở nhạc. Tất nhiên, nếu rời xa các vị trí đó thì những gì bạn nghe là tạp âm (dễ sợ lắm!). Tuy vậy, giọng lồng tiếng khá nhạt, đôi chỗ thiếu nhấn, không đẩy được tính cách nhân vật đến cùng, giá như "pro" hơn một chút thì không khí game sẽ vui hơn.

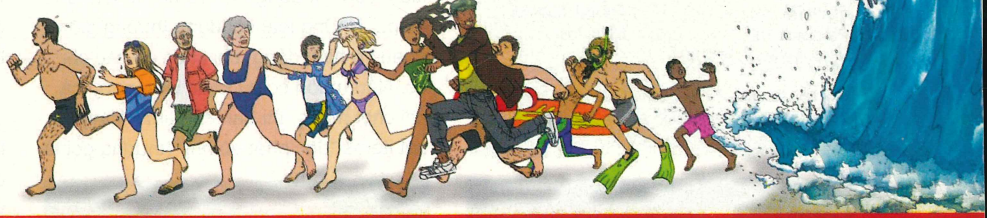
Nhìn chung, Bad Day L.A là một game đơn giản, nội dung hài hước, sử dụng phong cách hoạt hình nhưng lại chứa đựng yếu tố bạo lực, không phù hợp với các game thủ nhỏ tuổi.

**ĐẠI NHẬT**

**THÔNG TIN GAME**

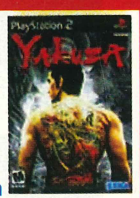
**Phát triển:** Enlight Software
**Phát hành:** Aspyr
**Ngày phát hành:** 28/8/2006
**Thể loại:** Hành động
**ESRB:** Mature

**Cấu hình tối thiểu:** P4 1,6GHz; RAM 512MB; VGA 64MB; HDD 3GB; Windows 98/ME/2000/XP; 2 CD.
**Cấu hình đề nghị:** P4 2GHz; RAM 1GB; VGA 128MB.

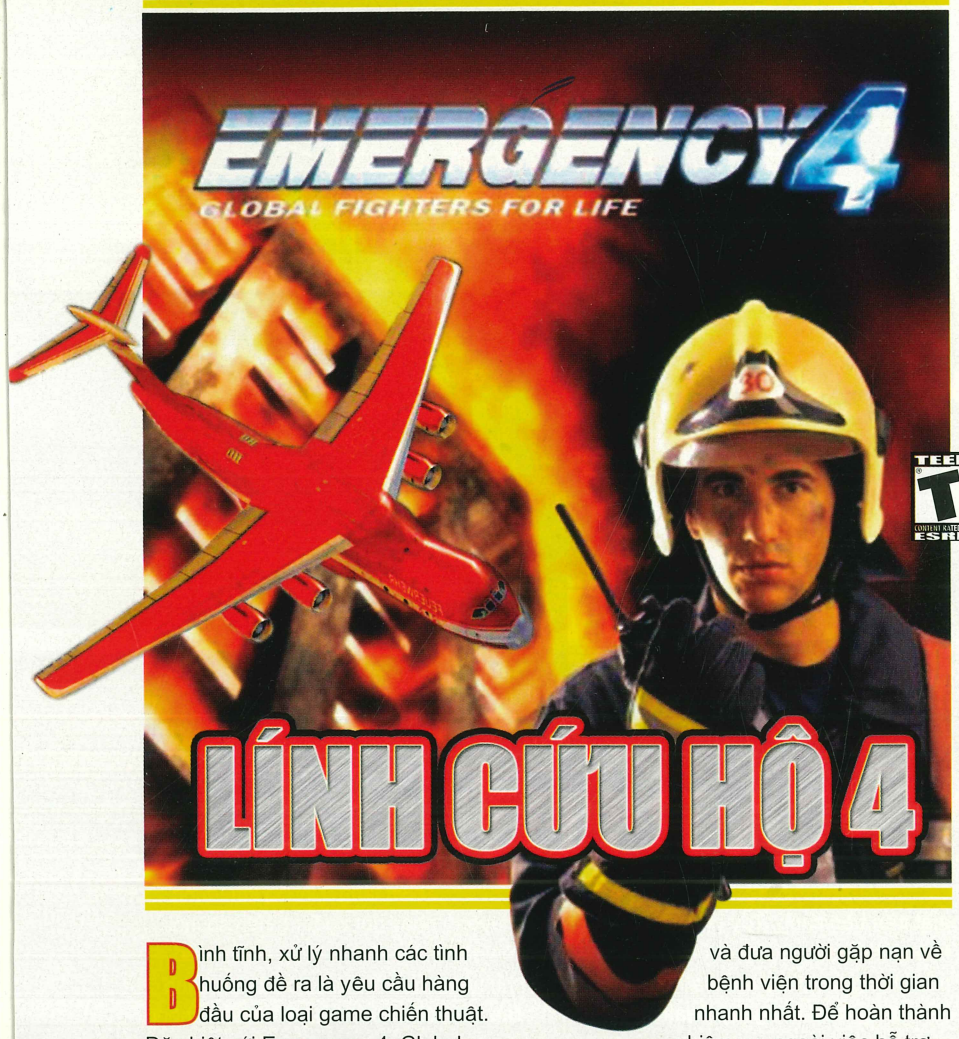


HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.7261373 - 0988.722.822
Email : quocdaivn@yahoo.com

PLAY STATION 2 : 2,7 triệu - GAMEBOY SP : 1,5 triệu
NDS LITE : 2,7 triệu - PSP 1.5 : 4 triệu - XB360 : 6,4 triệu
Nhận giao máy tại nhà ( phạm vi thành phố HN )
- Nhận đặt mua , đổi game xịn PSP , XBOX360 , băng GBA
- Các loại phụ kiện cho PS2 , PSP , NDS , XBOX360 , GBA
- Thay thế linh kiện máy PS2 - Mua bán các loại máy PS2 cũ
- Mod FW máy XBOX360 , PSP - Sửa chữa , gắn modchip PS2
Giá cả - thông tin về các linh kiện xin tìm hiểu tại www.hotgameshop.net/forum




Chi nhánh Hotgame ở HCM chuyển về địa chỉ mới : Số 8 - Nguyễn Quang Bích - Phường 13 - Quận Tân Bình
Giá sỉ & lẻ cực tốt cho các cửa hàng HCM - Hãy liên hệ ngay số điện thoại : 0983.6000.30 để biết thêm chi tiết




# LÍNH CỨU HỘ 4

**THÔNG TIN GAME**

**Phát triển:** Sixteen Tons Entertainment
**Phát hành:** Take-Two Interactive
**Thể loại:** Chiến thuật
**Ngày phát hành:** 02/4/2006
**ESRB:** Teen

**Cấu hình tối thiểu:** Intel/AMD 1,2GHz; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 1GB; Windows XP; 1 CD.
**Cấu hình đề nghị:** Intel/AMD 1,2GHz; RAM 512MB; VGA 128MB.

Bình tĩnh, xử lý nhanh các tình huống đề ra là yêu cầu hàng đầu của loại game chiến thuật. Đặc biệt với Emergency 4: Global fighters for life (E4), người chơi cần nắm bắt thông tin của các sự kiện xảy ra bất ngờ để nhanh chóng đưa lực lượng cứu hộ đến nơi, giải quyết tình huống gọn lẹ trong thời gian sớm nhất.

Game bao gồm 3 mục chơi chính là: Campaign, Free Play và Multiplayer. Trong chế độ Campaign, người chơi phải trải qua 20 màn diễn ra liên tục và phải đối phó với các tình huống tai nạn từ cấp độ dễ đến khó. Với E4, người chơi cần sử dụng ngân sách được cấp hợp lý để trang trải đủ cho các màn kế tiếp. E4 có hơn 50 đơn vị cứu nạn như: lực lượng cứu thương, cứu hỏa, cảnh sát... nhưng đặc biệt và hiệu quả nhất là lực lượng hỗ trợ trên không. Bạn phải quản lý, điều động, phối hợp các đơn vị này hợp lý để tránh tình trạng "tiến thoái lưỡng nan". Các tai nạn trong game được thể hiện tốt cả về tính vật lý cũng như đồ họa. Các đám cháy sẽ nhanh chóng lan ra theo nhiều hướng khác nhau nên ngoài việc sử dụng bình chữa cháy hay dùng nước để dập tắt đám cháy, bạn còn phải sử dụng đến búa, rìu dọn sạch các vật dụng xung quanh, ngăn lửa bén ra xa.

Khởi đầu mục Campaign, bạn chỉ cần đưa lực lượng cứu thương đến nơi người bị nạn, cho nhân viên y tế sơ cứu và đưa người gặp nạn về bệnh viện trong thời gian nhanh nhất. Để hoàn thành nhiệm vụ, ngoài việc hỗ trợ kịp thời cho các sự cố, người chơi còn phải kiếm đủ tiền để mua thêm các đơn vị cứu thương đa năng hơn.

Kế đến bạn phải dập tắt đám cháy tại một phân xưởng sản xuất lốp ôtô, cứu các nạn nhân trong tình trạng hết sức nguy kịch. Phải biết điều phối hợp lý các lực lượng ứng cứu như điều xe cứu thương cứu các nạn nhân trước, đồng thời cần lực lượng cảnh sát để giải tỏa khu vực. Cũng nên lưu ý đến điều kiện địa hình thực tế để có thể điều loại xe cứu hỏa phù hợp.

Không chỉ cứu nạn ngoài trời, E4 còn có tính năng cứu nạn ngay cả bên trong các tòa nhà hay phân xưởng, làm cho lối chơi thêm phần gay cấn và phức tạp. Càng về sau, bạn càng phải đối mặt với các tình huống rất khó "nuốt" - tai nạn máy bay thảm khốc, động đất... Sau mỗi nhiệm vụ, bạn sẽ được xem bảng đánh giá cách xử lý tình huống của bạn, trong đó bao gồm: thời gian, thiệt hại về người và vật chất. Mục chơi Free Play cho phép người chơi sử dụng các đơn vị cứu hộ nhiều hơn nhưng phải giữ cho thành phố trong tình trạng an toàn nhất, hay ít nhất không để các thảm họa xảy ra ở diện rộng.

Multiplayer cho phép người chơi tham dự đối kháng với các game thủ khác qua Internet hay LAN, sự hấp dẫn của chế độ này là bạn phải so tài cao thấp với những người chơi khác cũng sẵn sàng đầu tư nhiều công sức để giành chiến thắng.

Tuy yêu cầu đồ họa của game không cao nhưng các cảnh được mô tả khá chăm chút, sắc nét. Tính năng thay đổi góc nhìn, cộng với chế độ phóng to, thu nhỏ được bố trí hợp lý giữa bàn phím và chuột đã giúp người chơi quan sát, xử lý các tình huống tốt hơn. Có điều phần âm thanh hơi "khó nghe" khi hầu như suốt quá trình chơi, bạn chỉ nghe tiếng la thét của người dân hay tiếng rên rỉ của một nạn nhân nào đó pha trộn trong tiếng còi cấp cứu của các lực lượng cứu hộ.

Nhìn chung, E4 đã đạt được nhiều thành công hơn phiên bản trước do có sự thay đổi về game play và đồ họa.

**TRUNG HIẾU**

# CHUYỆN CARIBÊ

Biển cả bao la bí ẩn, những con tàu cướp biển thoắt ẩn thoắt hiện như hồn ma luôn là đề tài hấp dẫn và lôi cuốn trong rất nhiều bộ phim và hàng loạt game. Chúng ta "quyết" không ngạc nhiên khi trong hè 2006 này có rất nhiều phim và game về cướp biển, game cuối cùng trong dịp này là Age of Pirates: Caribbean Tales (AoPCT).

Có thể nói AoPCT đã đem đến cho người chơi một cảm giác rất tuyệt, khi được nhập vai những con người gần như suốt đời lênh đênh trên biển cả bao la, nếm trải rất nhiều trận thủy chiến khốc liệt. Để bắt đầu hành trình, bạn sẽ phải chọn vào vai một trong hai anh em nhà Shark - chàng Blaze hào hoa, lãng tử hay cô nàng Beatrice diêm dúa nhưng yêu kiều - đều là "những người nổi tiếng" vùng Caribê ở thế kỷ 17. Trong vai Blaze, thuyền trưởng tàu Quick Silver, người chơi sẽ được dẫn dắt theo cốt truyện ly kỳ, hấp dẫn. Câu chuyện bắt đầu từ việc Blaze có được nửa tấm bản đồ kho báu của người cha quá cố cách đó 20 năm từ một người lạ mặt trên bến cảng. Tuy nhiên, anh ta không thể nào giải mã được bản đồ này nếu không tìm được nửa bản đồ còn lại, hiện đang nằm trong tay Beatrice. Tuy rằng đây là nhiệm vụ đầu tiên của Blaze nhưng anh khó lòng thực hiện được trong một sớm một chiều vì Beatrice đã bị thất lạc lúc còn rất bé, nếu có gặp lại chưa chắc Blaze đã nhận ra. Thế là trên con đường vô định tìm lại cô em gái, Blaze đã lênh đênh trên biển cả và lần lượt hoàn thành vô số nhiệm vụ lớn, nhỏ. Đôi lúc Blaze nhận làm bảo tiêu cho chiếc thuyền nào đó đến bến khác an toàn, nói thì dễ thế nhưng nếu không "có chuyện" thì cũng chẳng cần đến bảo tiêu làm gì. Thuyền trưởng Blaze đã bao phen xuýt mất mạng vì các đoàn tàu hải tặc dọc lộ trình. Qua các trận thủy chiến liên miên, ban đầu khá vất vả, có lúc phải bỏ chạy, nhưng dần dần thuyền trưởng Blaze đã tích lũy được kinh nghiệm, kỹ năng trong chiến đấu; tay nghề bắn súng thần công, đấu kiếm tay đôi của chàng ngày một điêu luyện và đến một lúc cái tên Blaze Shark đã trở thành nỗi kinh hoàng đối với dân chúng qua lại vùng biển Caribê.

Game có hình ảnh khá mượt mà nhưng không vì thế mà đòi hỏi máy có cấu hình quá cao, có thể do game sử dụng bộ engine Storm 2.5 khá tốt. Các cảng biển với từng đợt sóng nhấp nhô đập vào bờ đá, cầu tàu nhìn rất thật và đẹp mắt, bao quanh là khung cảnh thơ mộng, rừng già xanh mướt. Các tàu chiến được vẽ chi tiết đến từng tấm ván lót thuyền...

Tai bạn cũng được chăm sóc chu đáo. Những bản nhạc không lời làm nền, với tiết tấu khoan thai, dìu dặt hoà trong tiếng sóng biển khe khẽ vỗ bờ, tiếng hót của các loài chim tạo cảm giác thư thái, dễ chịu những lúc trời yên biển lặng. Nhưng khi "đụng chuyện", nhạc đột ngột trở nên sôi nổi, dồn dập cùng những tiếng động khác như tiếng đại bác, tiếng cột buồn trúng đạn, thủy thủ đoàn hò hét... khiến không khí thủy chiến "sôi sùng sục".

Tuy nhiên, game còn một số lỗi khá khó chịu là hay bị treo rồi "văng ra ngoài", nhất là khi đang diễn ra các trận thủy chiến; thậm chí, tổ hợp phím Alt+Tab cũng không tác dụng. Bạn nên thường xuyên nhấn F6 (lưu nhanh) cho chắc ăn. Để an tâm hơn, bạn có thể hy sinh chế độ chơi toàn màn hình (full screen) và chọn độ phân giải phù hợp.

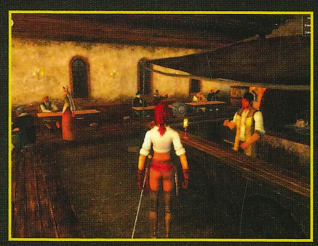
AoPCT đã kế thừa xứng đáng những nét đặc trưng của các game cùng thể loại trước đây như Sea Dog, Sid Meier's Pirates! và Pirates of the Caribbean từ gameplay cho đến cốt truyện. Nếu bạn là fan của thể loại nhập vai, đặc biệt là đề tài cướp biển hay chỉ đơn thuần thích những trận thủy chiến thì AoPCT đáng để bạn thử qua và biết đâu game sẽ giúp bạn có thêm cảm hứng chơi lại những game cũ như Sea Dog chẳng hạn.

**HẢI SU.**

## THÔNG TIN GAME

**Phát triển:** Akella
**Phát hành:** Playlogic
**Thể loại:** Nhập vai
**Ngày phát hành:** 12/09/2006
**ESRB:** Teen

**Cấu hình tối thiểu:** P4 1,8GHz; RAM 256MB; VGA 128MB; HDD 4GB; Windows ME/2000/XP; 1 DVD.
**Cấu hình đề nghị:** P4 2,4GHz; RAM 1GB; VGA Geforce 6600 128MB.



# PERIMETER EMPEROR'S TESTAMENT

# DI CHIẾU CỦA HOÀNG ĐẾ

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Sau hàng ngàn năm phát triển, trái đất dường như không còn đủ chỗ cho con người nữa. những hậu duệ của loài người theo sự dẫn đường của chủng tộc Spirit, đã lên đường đi tìm miền đất mới. Con đường họ chọn chính là khoảng không gian ảo có tên Psycho-sphere. Và trong quá trình đó, để sinh sống, con người đã lập ra những thành phố nổi - còn được gọi là Frames. Thế nhưng, miền đất hứa chưa tìm ra thì nội bộ đã lục đục. Những người tìm đường đã chia thành 3 phe: Harkbacks - những người muốn trở về quê hương Trái Đất; Empire - nắm quyền lực trong tay, muốn định cư vĩnh cửu tại Frames; và Exodus - tập hợp những con người khát khao tìm ra miền đất hứa thật sự. Cuối cùng, chiến tranh nổ ra. Kết thúc phiên bản đầu tiên (Perimeter), phe Exodus rút lui, chỉ còn lại Harkbacks và Empire. Mọi chuyện vẫn chưa kết thúc. Đặc biệt trong quá trình mở rộng phạm vi ảnh hưởng, phe Empire đã tìm ra một cấu trúc bí ẩn, được cho là do người ngoài hành tinh để lại. Được xem như là bản mở rộng tách biệt so với phiên bản cũ, cộng với khoảng thời gian phát triển dài 2 năm, Perimeter: Emperor's Testament (PET) mang đến cho người chơi những nét gì mới?

Đầu tiên là mảng nghe nhìn - âm thanh và hình ảnh tuy không thay đổi gì nhưng vẫn độc đáo. Những khung cảnh núi đồi kì lạ, những ánh sáng phản chiếu từ màn năng lượng luôn đem lại ấn tượng lạ lùng cho người chơi – một cảm giác của tương lai, viễn tưởng. Tuy mảng đồ họa của PET được bê nguyên từ phiên bản đầu và dù đã 2 năm tuổi nhưng vẫn đẹp, chất lượng. Cũng cần biết là mảng đồ họa của phiên bản đầu tiên được đánh giá là khá nặng. Tương tự như hình ảnh, âm thanh của game chẳng có gì đổi mới dù vẫn đạt chất lượng của game viễn tưởng.

Kế đến là gameplay - nhân game. Ngoài 25 chiến dịch mới cùng sự bổ sung vài đạo quân mới thì xem ra lối chơi của PET không thay đổi là bao. Tuy thế, trong tình cảnh tên tuổi của Perimeter còn ít được biết đến, thì lối chơi của PET cũng là đáng chú ý.

Khởi đầu, bạn sẽ có một căn cứ nhỏ, sau đó là xây dựng các công trình nghiên cứu rồi mua lính để tấn công đối phương và hoàn thành nhiệm vụ. Màn năng lượng bảo vệ vừa là nguồn điện vừa như tấm "màn" chống "muỗi" từ thiên nhiên. Việc "mắc màn" này không giới hạn, bạn "bo" càng nhiều càng tốt.

Địa hình hiểm trở, có màn năng lượng bảo vệ, nên các căn cứ trong game gần như bất khả xâm phạm, điều này làm cho độ khó của PET tăng lên rất cao. AI của PET tuy không xuất sắc nhưng rất khó đập tan phe máy. Với hạt nhân là 3 loại quân officer, soldier và technician nhưng khi kết hợp, biến đổi chúng, bạn có thể tạo ra bất cứ loại quân nào: từ trực thăng, xe tăng, pháo binh, máy bay ném bom... cho đến những đơn vị đặc biệt. Quả là linh động, biến hóa khôn lường! Nhờ vậy, cộng với óc quan sát nhanh nhạy của chiến thuật gia, chúng ta sẽ tạo được đạo quân đủ tiêu chuẩn "đè bẹp" nói trên.

Khi nhìn toàn diện, những giá trị mà PET đem lại cho người chơi lâu năm, những fan có sẵn của dòng game Perimeter lại không mới. Tuy thế, nó vẫn chấp nhận được bởi chất lượng rất tốt. Nếu đem so sánh, thì việc phát hành PET cũng giống như phát hành các phiên bản Heroes of Might and Magic III thời xưa. Giống về lối chơi, âm thanh, hình ảnh nhưng bổ sung cốt truyện. Chỉ có điều đáng tiếc là dòng game Heroes đã được ông lớn Ubisoft đỡ đầu, trong khi Perimeter vẫn trôi dạt ở xứ vô danh.

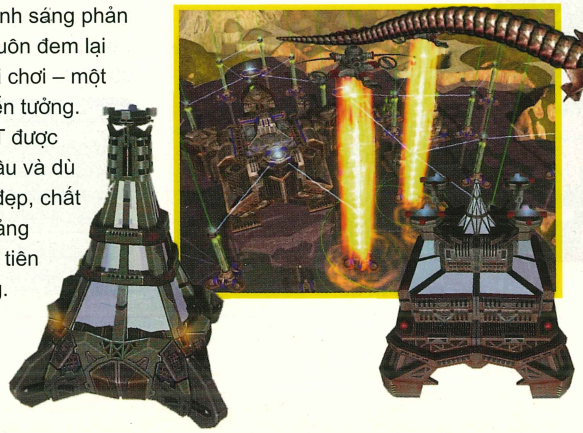
Nếu là fan chiến thuật, còn xa lạ với Perimeter, bạn nên bổ sung ngay game này vào bộ sưu tập của mình. Hãy yên tâm vì những trải nghiệm trong Perimeter: Emperor's Testament sẽ mang đến cho bạn cảm giác mới lạ.

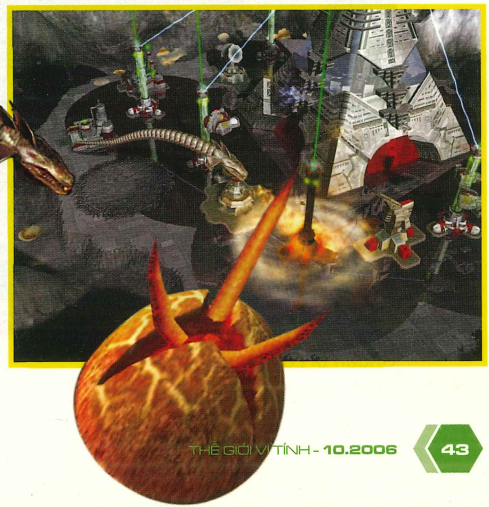
**ANH TUẤN**

## THÔNG TIN GAME

**Phát triển:** K-D Lab
**Phát hành:** Paradox Interactive
**Thể loại:** Chiến thuật
**Ngày phát hành:** 04/09/2006
**ESRB:** Everyone

**Cấu hình tối thiểu:** PIII 800MHz; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 4GB; Windows 98/ME/2000/XP; 1 DVD.
**Cấu hình đề nghị:** P4 1,5GHz; RAM 512MB; VGA ATI Radeon 9550 hoặc Geforce 4 trở lên.





# Tam Quốc Chí ONLINE

## Hồi: Quần Hùng Tranh Bá

Tam Quốc Chí online (TQC) là game trực tuyến thể loại chiến thuật. Game lấy bối cảnh chiến tranh giữa ba nước Thục, Ngụy, Ngô, vì vậy khi bắt đầu game, người chơi phải gia nhập một trong ba quốc gia kể trên. Một khi đã chọn quốc gia cho mình, người chơi buộc phải đoàn kết với những người chơi khác, tích cực rèn luyện quân lính vì sự hưng vong của đất nước.

Người chơi luôn phải sẵn sàng tâm lý và binh mã để chuẩn bị cho các trận chiến diễn ra liên miên bất tận nhằm chiếm lĩnh thành trì, mở mang bờ cõi. Chúng ta có thể tạm phân các trận chiến trong TQC làm 3 dạng, ở quy mô rộng lớn nhất có lẽ là các trận đánh được gọi là Tam Quốc Đại Chiến, các cuộc chiến loại này diễn ra trên toàn bộ bản đồ gồm 33 thành trì và 280 vùng đất khác nhau, là cơ hội để bạn đánh chiếm thành trì, mở rộng bản đồ của quốc gia. Khi đã làm chủ được thành trì, bạn có quyền thu thuế, thuê lính giữ thành... Các game thủ tham gia Quần Long Tranh Châu sẽ thi đấu với nhau để giành quyền hóa thân thành những vị anh hùng lịch sử đầy quyền lực như Gia Cát Lượng, Quan Vũ... trong 1 tuần với đầy đủ sức mạnh và kỹ năng độc nhất vô nhị của họ. Có tổng cộng 39 vị anh hùng cho người chơi chọn lựa hóa thân. Ngoài ra, các trận Song Hổ Tranh Hùng cho phép bạn tham gia vào một trong hai phe đối nghịch của các trận đánh lớn trong lịch sử. Người chơi còn có thể tuyển mộ và rèn luyện binh lính, tổng cộng 70 loại quân lính các cấp, những linh thú, quái vật, các loại xe pháo... Binh lính cũng có khả năng tích lũy điểm kinh nghiệm trong quá trình chiến đấu, phát triển thành những cấp mới với nhiều kỹ năng và mạnh hơn.

Hệ thống vật cưỡi được xây dựng rất phong phú, đa dạng như ngựa, voi, báo, cọp, trâu... mỗi chủng loài lại phân chia thành nhiều dòng khác nhau, mỗi loại còn có một số kỹ năng tấn công hoặc hỗ trợ đặc biệt.

Hệ thống kỹ năng và phép thuật của game rất phong phú, 4 loại binh khí là kiếm, thương, đại đao, cung đều có các kỹ năng khác nhau. Phép thuật được chia theo 5 nhánh chính: Thủy, Hỏa, Quỷ, Tiên và Vô.

Màn hình tạo nhân vật.

Chuẩn bị công thành chiến.

Một góc bản đồ.

Một điểm nhấn khác của TQC là âm nhạc và tiếng động trong game. Khi đoàn quân xuất trận, cùng với hình ảnh hùng vĩ của đoàn kỵ mã băng qua cánh đồng là âm thanh rộn ràng của tiếng trống trận, tiếng reo hò của binh sĩ, tiếng rúc của tù và... mang đến cho người chơi những cảm giác ngây n gất khó quên.

TQC được xây dựng với tổng cộng 200 nhiệm vụ, 450 con "trùm" (boss) và các chức năng như: thành lập binh đoàn, PVP, hệ thống xếp hạng... Bản Close Beta sẽ bắt đầu vào tháng 10, bạn có thể nhận mã kích hoạt tài khoản tham gia thử nghiệm khi tham gia đăng ký trên website *www.tqc.net.vn*.

**CỔ LONG**

### THÔNG TIN GAME

**Phát triển:** Userjoy Technology
**Phát hành:** Asiasoft Vietnam
**Ngày phát hành:** 10/10/2006
**Thể loại:** MMORPG

**Cấu hình tối thiểu:** PIII 500MHz; RAM 128MB; VGA 16MB; HDD 1GB; Windows 98/ME/2000/XP.

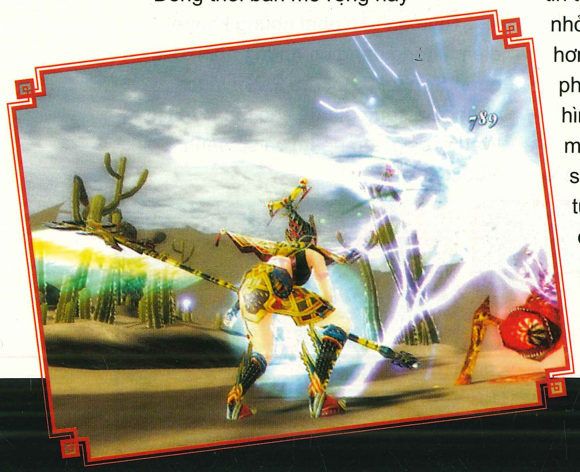
# Con đường tơ lụa và bản mở rộng

Trò chơi trực tuyến "Con đường tơ lụa" (CĐTL) do công ty VDC-Net2E, sau hơn 2 tháng kể từ ngày phát hành bản Close Beta thử nghiệm đến "Khởi động cho Open Beta", đã chính thức bước vào giai đoạn Open Beta (OB) kể từ ngày ngày 14/09. Sau gần 10 ngày đóng cửa các server của game để bảo trì và rà soát lỗi của hệ thống nhằm hoàn thiện game, CĐTL đã ra mắt phiên bản mới (1.004) có cập nhật thêm một số tính năng rất tiện lợi cho các game thủ trong quá trình chơi và gần như đầy đủ các tính năng của bản Silkroad Global (1.054).

Các tính năng mới nhằm giúp người chơi thuận tiện hơn trong cách điều khiển, giao tiếp với những game thủ khác trong game. Các tính năng này giúp ích rất nhiều cho người chơi trong cách điều khiển, nhất là khi mỗi nhân vật đã có quá nhiều kỹ năng phải thi triển khi chiến đấu.

Đầu tiên và quan trọng nhất cần phải nhắc đến là các tính năng bổ sung nhằm tạo điều kiện thuận lợi cho việc luyện cấp (level) của người chơi. Việc nhà phát hành game đưa thêm tính năng ghi nhớ vị trí các kỹ năng trong ô nhớ nhanh (hot key) tỏ ra rất tiện lợi cho các game thủ vì người chơi chỉ cần chọn các kỹ năng (Skill) vào các ô nhớ nhanh một lần duy nhất. Bên cạnh đó, tính năng tự động sử dụng thuốc phục hồi sinh khí (máu), nội lực (mana) khi chúng đến mức báo động rất thuận tiện lúc đang chiến đấu.

Đồng thời bản mở rộng này cũng đưa thêm chương trình Nprotect, chống ăn gian vào game. Nprotect sẽ giúp chống lại các chương trình chơi tự động, hack hoặc bot... đảm bảo công bằng và thành quả của người chơi. Thông tin về trạng thái sẽ cung cấp thông tin về nhân vật trong game khi bạn chỉ chuột vào nhân vật đó. Ngoài ra CĐTL còn bổ sung một số tính năng khác thuận tiện cho người chơi trò chuyện, trao đổi như việc tách cửa sổ giao tiếp làm 2: một chỉ dành cho trò chuyện, một dành cho thông báo, thông tin từ máy chủ. Chức năng phóng to, thu nhỏ giúp người chơi quan sát bao quát hơn các cảnh vật xung quanh, xác định phương hướng tốt hơn. Các hiệu ứng hình ảnh mới cũng được đưa vào bản mở rộng này, khi đánh quái vật bạn sẽ nhận được 3 luồng sáng vào người tượng trưng cho 3 loại điểm thưởng: điểm kinh nghiệm, điểm kỹ năng và điểm cuồng nộ. Ngoài ra còn một số tính năng khác như: thêm biểu tượng CĐTL và vị trí hiển thị điểm cuồng nộ. Lúc chọn server bạn sẽ thấy trạng thái server hiển thị thông qua chỉ số ping, chỉ số này càng nhỏ nghĩa là server đang trong tình trạng tốt.



Ngoài những nâng cấp trong game, ngay từ khi bắt đầu OB, nhà phát hành VDC-Net2E đã tung ra hàng loạt sự kiện hấp dẫn. Trong đó có việc mở thêm 3 server mới cùng lúc (2 server tại Tp HCM: Nam Thập Tự và Bảo Bình, 1 server tại Hà Nội là Bạch Dương) đồng thời với tuần lễ nhân đôi điểm kinh nghiệm và kỹ năng, nhân đôi tỉ lệ rớt đồ và vàng, tất cả các game thủ từ người mới chơi đến người đang chơi đều có lợi như nhau.

**NGỌC HÂN**

**THÔNG TIN GAME**

**Phát triển:** Joymax
**Phát hành:** VDC-Net2E (tại Việt Nam)
**Ngày phát hành:** 23/10/04 (bản Silkroad Global)
**Thể loại:** Nhập vai trực tuyến (MMORPG)

**Cấu hình tối thiểu:** PIII 800MHz; RAM 256MB; VGA Geforce2 32MB trở lên; HDD 3GB; Windows XP.

# Chiến quốc lãnh chúa

**THÔNG TIN GAME**

**Phát triển:** Capcom
**Phát hành:** Capcom
**Ngày phát hành:** 27/7/2006
**Hệ máy:** PS2
**Thể loại:** Hành động
**ESRB:** Teen

**Ưu:** Đồ họa tốt; Âm lồng tiếng xuất sắc; Các nhân vật được thiết kế và phân chia khá rõ ràng.
**Khuyết:** Camera vài chỗ sắp đặt còn thiếu hợp lý; AI máy khá tệ; Không có chế độ chơi hai người.

Ngay từ lần ra mắt đầu tiên hồi năm ngoái, chủ nhiệm dự án Hiroyuki Kobayashi (từng đảm nhận Resident Evil 4 trước đây) không phủ nhận Sengoku Basara (SB) sẽ là xêri tương tự như dòng Dynasty Warriors (DW) của Koei. Bên cạnh đó, ông cũng không che giấu tham vọng đưa SB đánh bại thế độc quyền và thống trị bấy lâu của DW khi cho biết cấu trúc màn chơi và việc xây dựng nhân vật theo phong cách Street Fighter II sẽ là những ưu điểm vượt trội của game. Thừa thắng xông lên, phiên bản thứ hai của SB lại tiếp tục ra mắt vào dịp hè qua.

Ngoài việc gặp lại các nhân vật quen thuộc như tướng quân Oda Nobunaga, độc nhãn tướng Date Masamune, Ninja Sarutobi Sasuke, người chơi còn có dịp diện kiến dàn nhân vật mới dưới bàn tay của Makoto Tsuchibayashi (Devil May Cry) như kiếm sĩ Miyamoto Musashi, chiến binh Kaihi Maeda... Từ các nhân vật sẵn có trên, bạn có thể mở khóa thêm các nhân vật mới bằng việc tham gia các trận đánh trong phần chơi nhiệm vụ.

Tất nhiên bạn không hề đơn độc trên chiến trường rộng lớn, bởi ngoài các đoàn quân hỗ trợ luôn theo sát bên, bạn còn có dịp "diện kiến" các cánh quân địch luôn áp đảo về số lượng mai phục trên đường đi. Bạn có thể sử dụng tuyệt kỹ riêng của từng nhân vật sau khi thanh năng lượng Basara được làm đầy lên mức tối đa.

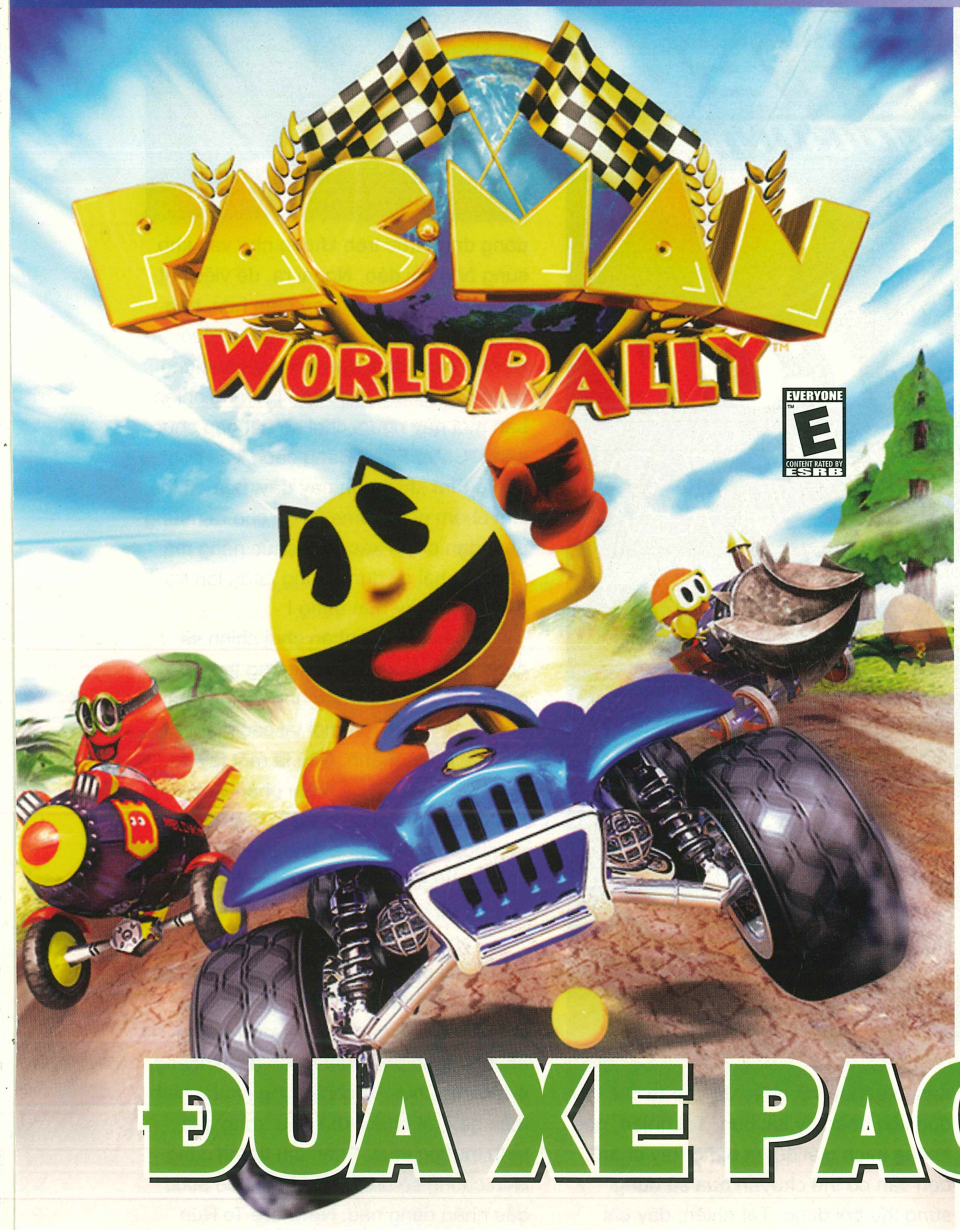
Mỗi nhân vật trong SB 2 có từ 5-6 tuyệt chiêu khác nhau để tùy chọn, mỗi "đòn" có ưu khuyết khác nhau tùy thuộc tình huống sử dụng (các tuyệt chiêu sẽ unlock tùy vào cấp độ của nhân vật). Người chơi tự do lựa chọn hai trong số các "thức" trên trước mỗi trận chiến. Ngoài ra, vay mượn thêm yếu tố của thể loại nhập vai bạn có thể trang bị thêm các đồ dùng như giáp, vũ khí... cho nhân vật từ các chiến lợi phẩm thu được trên chiến trường. Ngoài ra, với tiền thưởng tích lũy được bạn có thể cải thiện thanh sức khỏe, năng lượng qua các shop mua đồ sau mỗi cảnh chơi.

Một điểm đáng phàn nàn đã tồn tại từ phiên bản đầu của trò chơi chính là chất lượng quá khiêm tốn của các đối thủ máy. Chúng dường như chỉ là những tượng đá biết di động để người chơi mặc sức phô diễn các kỹ năng đẹp mắt của nhân vật. Thậm chí ngay cả những tướng "trùm" cũng không là ngoại lệ khi dễ dàng thất thủ trước uy lực của các đòn liên hoàn Basara. Bên cạnh đó chế độ chơi hai người được nhiều game thủ quan tâm lại tiếp tục vắng bóng trong phiên bản mới này.

Bù lại những điểm trừ đó, phần âm thanh, đồ họa của trò chơi có thể áp đảo hoàn toàn những tựa game cùng thể loại. Việc chăm chút các nhân vật từ trang phục, cử động, điệu bộ được nhà sản xuất thực hiện rất kĩ. Đặc biệt là vào những trận chiến lớn đối mặt với hàng chục lính địch, trò chơi vẫn chạy khá ngọt. Trong khi đó những giai điệu dồn dập, mạnh mẽ gây phấn chấn cho người chơi của phần nhạc nền lại là ưu điểm khác rất đáng hoan nghênh.

Tuy còn vấp phải những khuyết điểm không đáng có nhưng nhìn tổng quan Sengoku Basara 2 vẫn là lựa chọn khá sáng giá để các fan Dynasty Warriors nghiền ngẫm và so sánh.

**NGỌC KHUÊ**




# ĐUA XE PACMAN

**THÔNG TIN GAME**

**Phát triển:** Smart bomb Interative
**Phát hành:** Namco Bandai
**Ngày phát hành:** 22/8/2006
**Hệ máy:** PC, PS2, GameCube, PSP
**Thể loại:** Đua xe
**ESRB:** Everyone

**Ưu:** Nhiều nhân vật để lựa chọn; Bạn có thể hóa thành "đại" Pac-Man.
**Khuyết:** Cách chơi có xu hướng lặp lại; Âm thanh không được đầu tư tốt.

Xuất hiện từ năm 1979 trên các máy Arcade, hình ảnh chú Pacman tròn trĩnh vui tính với nụ cười lúc nào cũng nở sẵn trên môi đã trở thành biểu tượng quen thuộc của hãng Namco trong suốt hơn 2 thập kỷ qua. Các phiên kế tiếp của trò chơi cũng lần lượt ra đời như Pac Land, Pac Attack, Pac Pix... Tên tuổi và hình ảnh của Pacman từ đó góp mặt trong những trò chơi nổi tiếng của hãng như Ridge Racer, Klonoa, Baten Kaitos. Sau tấn công đa dạng qua nhiều loại sản phẩm khác nhau, cuối cùng Pacman cũng có game đua xe cho riêng mình mang tên Pacman World Rally (PWR)

Để dễ hình dung, PWR có cách chơi khá giống như dòng Mario Kart nổi tiếng của Nintendo. Thay cho các nhân vật nổi tiếng của đại gia đình Nintendo, PWR tập trung các "quái xế" của dòng họ Pac nổi tiếng như Pac-Man, Ms. Pac-Man, Pac-Devil, Toc-Man... Tuy mục tiêu chính là trở thành người cán đích đầu tiên như những game đua xe khác, nhưng trong PWR người chơi có thể tận dụng nhiều "trick" khác nhau để hoàn tất sớm vòng đua. Điển hình như việc tìm ngõ tắt để chạy nước rút bằng việc thu thập các loại trái cây đặc trưng với đường chạy như anh đào, nho, dưa hay làm đối phương chệnh hướng lái bằng các vũ khí bố trí sẵn trên đường như bom hẹn giờ, mìn kích nổ.

Đặc biệt, trên đường chạy sẽ có những chiếc công tắc ẩn làm xuất hiện những dấu chấm vàng (đặc trưng của dòng game Pac-Man). Nếu biết tận dụng cơ hội, không bỏ sót chúng, trong phút chốc nhân vật do bạn điều khiển sẽ trở thành chú Pac-Man khổng lồ có khả năng nuốt chửng đối phương trong nháy mắt.

Ngoài kiểu đua đường trường "Circuit Mode" quen thuộc, PWR còn khá nhiều mục chơi khác không kém phần hấp dẫn như Battle Deathmatch, Free for All, Last Kart Driving. Nơi đây bạn có thể tranh tài cùng các đối thủ máy tương tự game đua xe bắn súng Twisted Metal. Nếu cảm thấy cần đổi gió, bạn có thể rủ thêm bạn chơi khác để tham gia tranh tài các mục chơi trên nhờ tính năng mạng tích hợp sẵn.

Đồ họa trong PWR được thiết kế khá bắt mắt và vui nhộn theo đúng tiêu chí của game. Từ cảnh trí hai bên đường chạy, đến các nhân vật đều được sử dụng gam màu tươi tắn, sặc sỡ. Tuy nhiên, phần âm thanh của game lại được thực hiện khá hời hợt và lặp lại khá thường xuyên. Với cách chơi vui nhộn đầy màu sắc, Pac-Man World Rally là trò chơi giải trí nhẹ nhàng phù hợp với các bạn nhỏ.

**NGỌC KHUÊ**

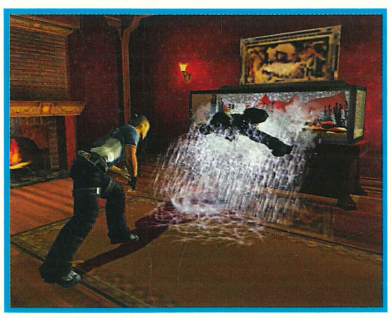
# SPYHUNTER NOWHERE TO RUN

# KHÔNG CÒN ĐƯỜNG THOÁT

Mặc dù đã khá nỗ lực trong việc hồi sinh tựa game Arcade một thời lừng danh của mình qua hai phiên bản Spy Hunter, nhưng có lẽ còn khá "non tay" nên trò chơi vẫn không tạo được ấn tượng mạnh cho phần lớn game thủ. Dù vậy, Nowhere to Run, "tít" mới của xê ri Spy Hunter lại ra đời với hy vọng "ăn theo" bộ phim cùng tên dự tính sẽ ra mắt cùng thời điểm của Universal Pictures. Kế hoạch trên nhanh chóng bị phá sản khi đạo diễn John Woo khước từ việc đảm nhận bộ phim. Vậy là song tấu phim-game giờ chỉ còn Midway diễn.

Điểm đáng ghi nhận trong phiên bản mới này là ngoài những cuộc tham gia tranh tài cùng đối thủ máy trên chiếc "xế" hộp đa chức năng, đây cũng là lần đầu tiên trong xê ri, người chơi được rời khỏi phương tiện trên để chuyển sang quyền điều khiển nam nhân vật chính được đổ theo khuôn "The Rock". Cũng như phần lớn các game hành động theo góc nhìn thức ba khác đang có trên thị trường, nhân vật chính của chúng ta được trang bị những đòn cận chiến cơ bản như đấm mạnh, chụp, ném có khả năng kết hợp với nhau để cho ra các đòn liên hoàn uy lực hơn. Tất nhiên, nếu không thích giải quyết bằng "tay chân", bạn vẫn có thể chuyển qua sử dụng súng thu hồi được. Tất nhiên, đây chỉ là phần phụ họa để Midway khơi mào cho trò chơi, bởi trọng tâm của Nowhere to Run vẫn hướng đến việc điều khiển chiếc "xế" quen thuộc.

Với khả năng chạy trên đa địa hình, cả dưới nước lẫn trên cạn nhờ vào bộ cảm biến có khả năng chuyển đổi cấu trúc xe trong nháy mắt, người chơi sẽ được dịp trổ tài "xử lý" đám quân địch bám đuôi, các ụ súng máy đặt hai bên đường chạy và cả những trực thăng cơ



động đang trực trên không nhờ vào kho súng ống dồi dào. Ngoài ra, để việc cắt đuôi nhanh chóng và an toàn hơn, bạn có thể thử qua bộ đồ nghề gắn ở đuôi xe như bom khói, dầu trơn và cả những bánh mìn lợi hại. Độc đáo là trong phiên bản mới này người chơi sẽ bắt gặp chức năng "Salvo Fire". Bằng cách kích hoạt Salvo Fire khi thanh này đầy, bạn có thể làm chậm nhịp game lại để cho ra những phát đạn chính xác. Một chức năng mà bạn sẽ phải sử dụng trong phần lớn trò chơi và cực kỳ hữu dụng !

Mọi kết quả ở phần chơi chính sẽ được đo đếm và tưởng thưởng trong chế độ Bonus. Nơi đây bạn có thể nhận thêm các thử thách mới tại các màn chơi đã hoàn thành. Nếu là một tay cừ, bạn có thể mở khóa thêm phần Spy Hunter cho hệ arcade trước đây. Ngoài ra, những vũ khí mới, đoạn trailer... cùng những thứ khác liên quan đến game đều có mặt tại đây.

Trong khi cách chơi có phần khá hơn so với hai phiên bản đầu, điều làm nhiều người chơi thất vọng nhất chính là chế độ đồ họa của game, chỉ tương đương những game phát triển cách đây khoảng 4-5 năm. Chưa kể chất lượng khung hình thấp gây rất nhiều khó chịu trong quá trình thưởng thức. Phần âm thanh cũng chịu chung số phận khi không tạo được dấu nhấn riêng nào. Nowhere To Run thực sự chỉ là trò chơi ở mức trung bình và nó khác xa những gì Midway đã công bố trước đó.

**BÌNH MINH**

## THÔNG TIN GAME

**Phát triển:** Terminal Reality
**Phát hành:** Midway
**Ngày phát hành:** 05/9/2006
**Hệ máy:** PS2, XBox
**Thể loại:** Hành động
**ESRB:** Teen

**Ưu:** Cảm giác đua xe đã; Lần đầu tiên trong xê ri bạn có thể thoát ra ngoài "xê hộp".
**Khuyết:** Đồ họa khá nghèo nàn; Cách chơi dừng ở mức trung bình.

**Tên game:** FIFA Soccer 07
**Thể loại:** Thể thao
**Phát triển:** EA
**Phát hành:** EA
**Cấu hình:** CPU PIII 1,3GHz, RAM 256MB, VGA 64MB, HDD 1GB, OS Win 2000 SP4/XP SP4
**Ngày phát hành:** 03/10/2006
**ESRB:** Everyone

# KHỞI ĐỘNG MÙA BÓNG MỚI

Là một người yêu thích bóng đá, bạn lại có thể dễ dàng bỏ qua Fifa Soccer 07 (Fifa 07) sao? Bản demo do EA vừa tung ra là cơ hội tốt để chuẩn bị cho một mùa bóng mới.

Về chiến thuật, Fifa 07 vẫn có phần Man Marking (chiến thuật kèm người) và Tactics phòng thủ, tấn công như Fifa 06. Các cầu thủ có thêm 1 chỉ số "dự phòng" cho biết khả năng của họ khi chơi ở từng vị trí. Ví dụ vị trí sở trường của Paul Scholes là CAM; nếu anh được xếp ở vị trí RCAM thì anh vẫn phát huy 100% khả năng với chỉ số là 86/86; nhưng trong trường hợp bị xếp ở vị trí RCM thì anh chỉ đạt 83/86 khả năng của mình.

Cách thức chuyền bóng trong Fifa 07 thay đổi rất nhiều so với Fifa 06. Bạn sẽ không tìm thấy bóng dáng những quả chuyền bóng Q+A, riêng những quả chuyền bóng bổng bằng W+Q cũng không còn dễ dàng như ở Fifa 06 nữa.

Bóng không rơi đúng vào chân cầu thủ nhận đường chuyền mà sẽ bay vào hướng mà cầu thủ này sắp sửa băng xuống. Có cảm giác những quả chuyền bóng trong Fifa 07 bóng bay ở tốc độ thấp hơn so với Fifa 06 nhất là những pha chuyền bóng bổng.

Về đồ họa, bản demo chưa cho thấy được sức mạnh thực sự của Fifa 07. Các cầu thủ được thiết kế rất thực từ dáng vóc đến thói quen trên sân cỏ của mình, từ những pha lấy đà sút phạt theo đường nằm ngang của Ronaldinho, đến chiêu giả vờ ngã rất đẹp mắt của C.Ronaldo. Còn trong suốt trận đấu (bản demo chỉ cho chơi hiệp 1) là tiếng hát, tiếng reo hò cổ vũ của khán giả, tạo cảm giác như đang có mặt trong một trận đấu lớn ở sân vận động thực sự. Đặc biệt, mỗi khi cầu thủ bỏ qua cơ hội mười mươi hoặc có những pha phạm lỗi, lập tức khán giả la ó rất dữ dội.

Fifa 07 là phiên bản thể hiện rõ nét sức mạnh của các cầu thủ trên sân: mỗi khi những cầu thủ có tốc độ cao (Rooney, S.Eto'o...) đang tăng tốc thì những cầu thủ đối phương chạy theo sau lưng hoặc chạy song song sẽ không có cơ hội bắt kịp. Mặc dù chưa dùng đến nút tăng tốc (Shift), chỉ dùng nút chạy nhanh (E) nhưng tốc độ chạy của cầu thủ tưởng như đang được nhấn Shift thực sự với những pha đẩy bóng khá xa chân bằng các động tác khá linh hoạt.

Được biết, hiện tại EA đang tiến hành sửa lại một số lỗi đối với card đồ họa sử dụng VPU của ATI. Sân cỏ trên màn hình máy tính lại chuẩn bị sôi động với những pha tấn công và ghi bàn "kinh điển". Hãy chờ xem!

**NGỌC THẮNG**

**Tên game:** F.E.A.R. Extraction Point
**Thể loại:** Hành động
**Phát triển:** TimeGate, Monolith
**Phát hành:** Vivendi
**Cấu hình:** CPU P4 1,7GHz, RAM 512MB, VGA 64MB Geforce Ti4, HDD 1,5GB, OS Win 2000/XP
**Ngày phát hành:** 24/10/2006
**ESRB:** Mature

# F.E.A.R

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
EXTRACTION POINT

# MỘT CÙNG NỘI SỢ

**NGÀY 13/09/2006, SIERRA ĐÃ CHO TẢI BẢN DEMO F.E.A.R EXTRACTION POINT NHẰM QUẢNG BÁ CHO TRÒ CHƠI NÀY. HÃY CÙNG TGG THỬ NGHIỆM XEM BẢN DEMO NÀY CÓ NHỮNG ĐẶC ĐIỂM GÌ ĐÁNG CHÚ Ý?**

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Với khẩu RPL Sub-Machinegun trên tay, tôi bắt đầu lấy lại cảm giác khi nhấn những nút Q, E quen thuộc để nghiêng người, hay Ctrl để bước vào trạng thái di chuyển chậm. Một tên lính đã xuất hiện, nhưng hắn nhanh tay đóng sầm cửa lại. Tôi chẳng cần vội vã đuổi theo, lần lượt nhặt những món đồ như khẩu VK-12 Combat Shotgun, máu và lựu đạn. Từ từ mở cánh cửa bị đóng, tôi phát hiện một đối thủ và hắn trở thành đối tượng cho phát thử shotgun đầu tiên. Tiếp đó, những tên khác lần lượt bị hạ và khẩu MOD-3 MultiRocket Launcher lọt vào tay tôi rất nhẹ nhàng. Màn "chào hỏi" đầu tiên xem ra không mấy khó khăn.

Bước qua cánh cửa lớn, thình lình tôi chạm trán với một tốp lính khác. Khi phát hiện ra mục tiêu, tên chỉ huy lập tức thét "Fire in the hole!" nhưng do tôi kịp lùi về nhanh nên chúng chẳng thấy gì cả. Khi đọ súng, rồi bạn cũng nhận ra rằng chúng biết ẩn nấp để tránh đạn và biết đánh phối hợp nên "mất béng" vài hộp cứu thương là thường. Sau khi hạ xong tốp này, đèn đóm chợt nhấp nháy rồi tắt ngúm, một người máy bắn rocket xuất hiện với chiêu "slow motion" (chuyển động chậm). Dường như súng tiểu liên và shotgun chẳng "xi-nhê" gì với hắn, ngay cả khi dùng súng phóng rocket để hạ gục, hắn vẫn đủ sức buộc tôi phải chơi lại từ đầu thêm lần nữa.

Khi lần theo một cầu thang, nếu bất ngờ thấy cảnh một kẻ đang hồi sinh và nỗi bất an trong bạn dâng lên, hãy để những loạt đạn lập tức bay thẳng đến mục tiêu, nhưng hắn nhanh chóng tan biến vào hư không. Đó chính là ảo giác bạn ơi. Ảo giác sẽ đeo đuổi chúng ta liên tục, rồi thêm ảo giác về một loại quái vật ẩn hiện khi đang lò dò trong lỗ thông hơi càng làm tăng cảm giác kinh hoàng dù đã có trong tay khẩu Minigun. Cái đèn flash quái quỷ luôn cạn năng lượng vào những thời khắc quan trọng. May mắn thay, không có việc gì xảy ra trên đường đi nữa.

Vượt qua chỗ ống gas bị hỏng, bạn bước vào một căn phòng nhập nhoạng ánh đèn nê-ông. Một cảm giác rất đáng sợ. Một loạt âm thanh lạ lẫm vang lên liên tục. Cánh cửa vừa bước qua bị đóng chặt lại, khiến nỗi bất an trong tôi lại được dịp dâng trào. Lối đánh du kích của những kẻ vô hình khiến tôi phải bắt đầu lại từ căn phòng trước. Quá bất ngờ! Kiểu "ru ngủ" bằng những đối thủ tầm thường quả thật khá lợi hại. Chướng ngại này cũng không tồn tại được lâu, 400 viên Minigun đã tiễn bọn chúng vào hư không, bởi lẽ những cặp mắt đỏ ngầu và cái bóng của chúng đã "phản chủ". Dù vậy, sự lo lắng và những cảm giác mà game mang lại vẫn theo đuổi tôi, dù đã hoàn tất xong màn chơi duy nhất trong đoạn demo này.

Nhận xét chung, ở trong bản demo này, ở cấp trung bình máy không gây khó khăn nhiều, chỉ cần bạn giữ được bình tĩnh, không để môi trường xung quanh chi phối quá nhiều bạn sẽ vượt qua được.

**Cấu hình thử nghiệm:** CPU Intel Core 2 Dual E6600, RAM 1GB, VGA 256MB WinFast EN7800, Win XP SP2

Sử dụng card đồ họa WinFast EN7800GT (xem thêm phần cấu hình thử nghiệm), chỉnh độ phân giải lên 1280x960, kéo chất lượng hình ảnh lên cao nhất và bật khử răng cưa 4X, hình ảnh chạy rất mượt, không bị khựng hình. Hiệu ứng khói lửa mịt mù, tuy không quá đậm đặc nhưng cũng dư sức che lấp tầm nhìn của người chơi. Các hiệu ứng âm thanh, đặc biệt là tiếng nói và tiếng chân của đối phương như sát bên tai. Nếu như bản F.E.A.R Extraction Point chính thức vẫn giữ được "phong độ" như vậy, thì đây là một game rất đáng "sợ" đấy.

**HOÀNG KIM**

Hãy tải bản demo tại *ftp://ftp.sierra.com/pub/sierra/fear/demo/fearxp_spdemo_en.exe* để thử xem cỗ máy của bạn có "chờ" được bản chính thức hay không?

**Tên game:** The Sacred Rings
**Thể loại:** Phiêu lưu
**Phát triển:** Streko Graphics
**Phát hành:** The Adventure Company
**Ngày phát hành:** 26/09/2006
**ESRB:** Đang đợi đánh giá

# NHẪN THIÊNG
## THE SACRED RINGS

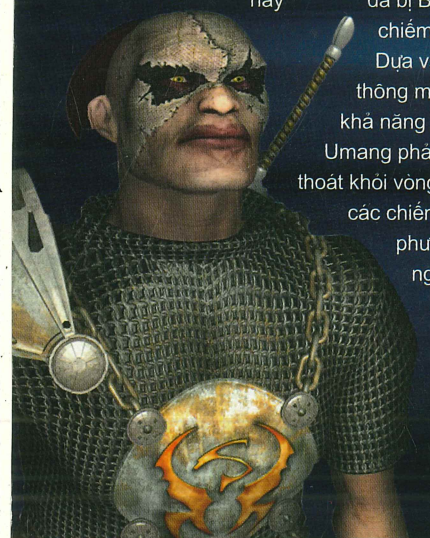
RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

**AURA: FATE OF THE AGES LÀ MỘT TRONG NHỮNG TỰA GAME PHIÊU LƯU ĐẠT ĐƯỢC THÀNH CÔNG TRONG NĂM 2004. VÌ THẾ MÀ STREKO GRAPHICS VÀ THE ADVENTURE COMPANY ĐỀU MUỐN THỰC HIỆN PHẦN TIẾP THEO, VÀ NÓ XUẤT HIỆN VỚI CÁI TÊN HOÀN TOÀN MỚI: THE SACRED RINGS. VỚI STREKO GRAPHICS, ĐÂY LÀ TỰA GAME THỨ 2 TRONG "NGHIỆP LÀM GAME" CỦA HỌ.**

## ĐẤU TÀI – ĐẤU TRÍ

Từ thời cổ đại, phe Keepers đã canh giữ bộ sưu tập những chiếc nhẫn linh thiêng. Truyền thuyết đồn rằng, khi những chiếc nhẫn này kết hợp với các vật cổ quý hiếm, sẽ ban cho người nắm giữ chúng một sức mạnh vô biên cùng sự bất tử. Vì thế, khi biết được phe đối nghịch Buzzards do Durad cầm đầu âm mưu chiếm đoạt những chiếc nhẫn nhằm phục vụ cho thế lực bóng tối, các Keeper đã giao nhiệm vụ cho Umang, người học trò xuất sắc nhất của họ, mang chúng đến chỗ cựu thủ lĩnh Grifit.

Kết thúc Aura: Fate of the Ages (Aura), nhờ quyền năng của những chiếc nhẫn, một cái cổng ma thuật đã đưa Umang dào thoát đến thung lũng Manula. The Sacred Rings (TSR) khởi đầu với việc Umang trò chuyện với các nhân vật khác và biết được rằng vùng đất huyền bí này vốn là quê hương của các Keeper, nay đã bị Buzzards chiếm đóng. Dựa vào trí thông minh và khả năng của mình, Umang phải tìm cách thoát khỏi vòng vây của các chiến binh đối phương đang ngày đêm truy đuổi. Nhưng đáng ngại hơn cả, đó là chuyến đi của Umang đến thung lũng Manula chỉ là một bước trong kế hoạch đã được durad sắp xếp nhằm "giúp" Umang và những chiếc nhẫn đến gần hơn với quỷ dữ. Nhiệm vụ của Umang là phải mang những chiếc nhẫn về chốn cũ an toàn.



## ĐỒ HỌA ĐỘC QUYỀN, ÂM THANH CHƠI TRỘI

Theo Evgeniy Lebed, một thành viên trong nhóm phát triển, TSR sẽ có engine đồ họa khác hẳn với Aura bởi Streko Graphics quyết định sử dụng engine độc quyền do hãng Virtools cung cấp. Phông nền sẽ được tái tạo lại và được bổ sung trạng thái động như mây bay trên bầu trời, sương mù, gió, chim hay các loại sinh vật khác, kể cả việc thay đổi giữa ngày và đêm, nhằm thổi sức sống vào game.

Theo dự tính, cốt truyện của TSR sẽ dài và hấp dẫn hơn Aura nhưng thời gian chơi thì tương đương nhau. TSR sẽ có khoảng 40 phút dành riêng cho các đoạn cắt cảnh. Phần nhạc được chuẩn bị bởi một nhà soạn nhạc có nickname "Nicholas May". Nếu những lời tuyên bố của Streko Graphics là sự thật, thì ông này sẽ phải soạn đến 8 đoạn nhạc nền khác nhau.

## CỦNG CỐ CÁCH CHƠI

Được xây dựng qua góc nhìn người thứ nhất với giao diện point-and-click quen thuộc, Streko Graphics hy vọng sẽ đơn giản hóa cách điều khiển. Bên cạnh đó, cách chơi TSR cũng không cố định, bởi sự lựa chọn đa dạng về cùng một tình huống sẽ ảnh hưởng đến hồi kết của cuộc phiêu lưu.

## GAME CHO MỌI NGƯỜI

Aura nhận mức đánh giá ESRB là E (Everyone). Streko Graphics cũng dự tính đưa TSR vào "quỹ đạo E" để mở rộng ra cả cộng đồng chơi game phiêu lưu. Nhờ đó, thành phần chơi TSR sẽ rất đa dạng, từ tay chơi sành sỏi cho đến game thủ mới, thậm chí cả những người lần đầu tiên chơi thể loại phiêu lưu. Trên tinh thần ấy, bạn hãy chuẩn bị khám phá 3 miền đất rộng lớn: No Man's Land, Manula Valley và Keeper's Land với hơn 400 địa điểm khác nhau trong tháng 9 này.

**HỒNG LINH**

**Tên game:** Extreme Soccer
**Thể loại:** Game Online
**Phát triển:** SonicAnt
**Phát hành:** CyberWorld (VN)
**Cấu hình:** PIII 800MHz, RAM 128MB, VGA 64MB, HDD 256MB, OS Windows 98/ME/2000/XP
**Ngày phát hành:** 10/2006

# TUYỆT ĐỈNH BÓNG ĐÁ

Bạn đã từng say mê, ngây ngất trong niềm vui chiến thắng những trận cầu đỉnh cao và bạn đã quá quen thuộc với việc điều khiển 11 cầu thủ trong các trò chơi bóng đá thông dụng như Fifa và Winning Eleven... Vậy có bao giờ bạn nghĩ rằng mình sẽ tham gia một trò chơi bóng đá mà trong đó, bạn chỉ điều khiển 1 nhân vật đại diện cho mình chơi bóng với quy tắc đường phố không? Nếu muốn, bạn có thể thử sức với thể loại game bóng đá trực tuyến mới là Extreme Soccer (ES) do hãng SonicAnt sản xuất.

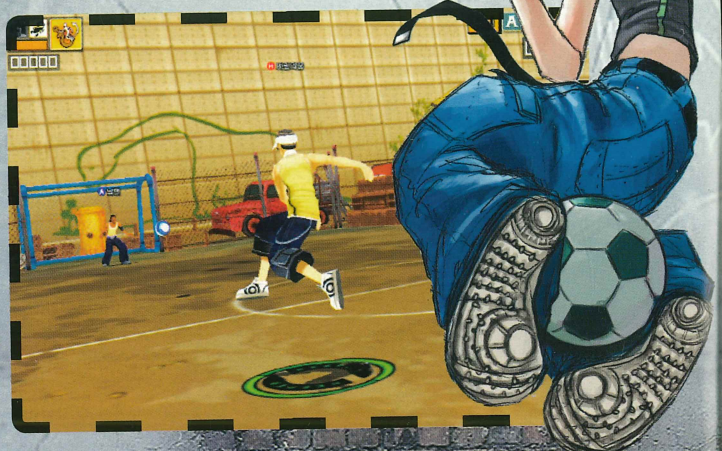
Khi chơi ES bạn sẽ có một cảm nhận hoàn toàn mới về game bóng đá. Trò chơi giúp người chơi thoát ra khỏi những quy tắc thi đấu phiền phức do trọng tài gây ra.

Một khác biệt nữa là ES cho phép người chơi sử dụng các kỹ năng khi thi đấu. Một nhân vật trong game có nhiều kỹ năng, tuy nhiên khi thi đấu thì chỉ sử dụng được kỹ năng giới hạn. ES lấy cảm hứng từ bóng đá đường phố và các kỹ năng cá nhân. ES được đánh giá là một game được mong chờ năm 2006.

ES cho phép người chơi tự do phát triển những kỹ năng của nhân vật bao gồm: kỹ năng cơ bản, kỹ năng trang bị và kỹ năng đạt được.Trong quá trình thi đấu, bạn sẽ tự tích lũy kinh nghiệm qua những bài luyện tập và những trận đấu. Kỹ năng cơ bản thì không liên quan đến vị trí thi đấu hay thể hình nhân vật, đó là kỹ năng bất cứ nhân vật nào cũng có thể áp dụng như chạy, đột phá, chuyền bóng, cản phá... Kỹ năng trang bị là những kỹ năng mà nhân vật có được qua việc tích lũy kinh nghiệm hay hoàn thành một bài tập chỉ định, ví dụ: kỹ năng đột phá dùng để xuyên thủng kỹ năng cản phá bóng của đối phương... Kỹ năng đạt được chỉ có thể phô diễn khi xuất hiện đầy đủ các điều kiện trong mọi tình huống thi đấu, loại kỹ năng này thường xuất hiện khi điểm tích lũy vượt mức và đem đến sự bất ngờ thú vị khi chơi. ES có đến gần 30 kỹ năng đạt được khác nhau, giúp cho game thủ tận hưởng tối đa tính bất ngờ của trò chơi. Các vật dụng trong game cũng rất phong phú và vui mắt. Nó còn góp phần thể hiện rõ tính cách, "gu" ăn mặc của người chơi. Vật dụng được chia ra làm hai loại: trang phục và các vật dụng tiêu hao. Trang phục gồm quần áo và trang sức, vật dụng tiêu hao sẽ mất sau khi sử dụng để giúp tăng đột ngột năng lực của nhân vật trong khoảng thời gian nhất định. Mỗi đội thi đấu trong ES có từ 1 đến 4 nhân vật, tuy nhiên người chơi vẫn có thể lựa chọn đội hình thi đấu 2 hoặc 3 nhân vật. Trong trận đấu người chơi buộc phải chọn ra một thủ môn. Trong ES, SonicAnt xây dựng đến 5 sân thi đấu: Under the eXtreme Bridge, eXtreme Park, Stadium of Carnival, Auto Junkyard và Club X với nhiều phong cách khác nhau nhưng đều rất xinh xắn và ấn tượng.

Extreme Soccer có một điểm đặc trưng so với các game online khác, là nhà sản xuất đã xây dựng hệ thống cảnh báo người chơi để tránh tình trạng "nghiện game". Cụ thể, khi chơi hơn 8 tiếng, trong game sẽ có thông báo, nếu game thủ tiếp tục chơi thì sẽ chịu những hình phạt (penalty). ES đang dần dần trở thành game được ưa chuộng tại các nước: Trung Quốc, Nhật Bản và Pháp. Game thủ có thể tham khảo không khí cuồng nhiệt của ES tại: *http://www.exsoccer.co.*

**QUANG HUY**

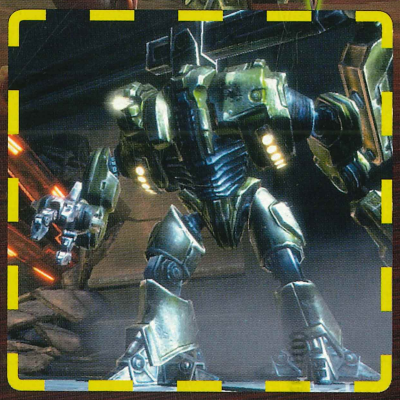


**Tên game:** Too human
**Thể loại:** Hành động
**Phát triển:** Silicon Knights
**Phát hành:** MS Game Studios
**Hệ máy:** XBox 360
**ESRB:** Đang đợi đánh giá
**Ngày phát hành:** Q2/2007

# NHÂN TÍNH
## TOO HUMAN

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Không lâu nữa, tín đồ của console Xbox 360 sẽ có cơ hội bổ sung vào bộ sưu tập của mình cái tên Too Human (TH). Một trò chơi có ý tưởng kì lạ dung hòa giữa thần thoại cổ xưa và kỷ nguyên hiện đại. Được hãng Silicon Knight thai nghén từ rất lâu trên nền máy PlayStation (1999) rồi lưu lạc sang GameCube (2000) nhưng chưa bao giờ TH ra mắt được phiên bản hoàn chỉnh, những tưởng kế hoạch TH đã hoàn toàn sụp đổ. Mãi đến khi Microsoft Game Studios đề nghị hợp tác, TH mới thực sự hồi sinh trên hệ máy Xbox 360 cực mạnh và ngay lập tức gây chú ý cho độc giả báo Electronic Gaming Monthly cũng như khách tham quan tại hội chợ triển lãm E3.

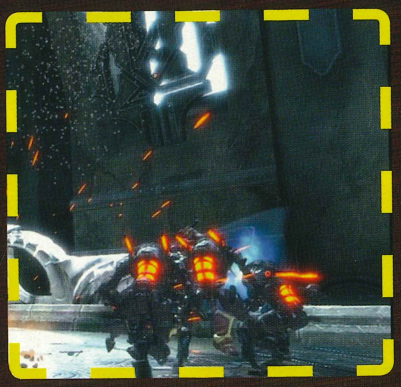


Nếu có đọc truyện thần thoại Bắc Âu, chắc chắn bạn sẽ không thể quên được ngày tận thế Raganarok, một cuộc đại chiến nổ ra giữa các vị thần và phe đối lập chấm dứt thời đại của thần thánh và từ đống tro tàn đó, một thế giới mới tốt đẹp hơn được sinh ra. Tuy nhiên, giả sử rằng trận đại chiến ấy không kết thúc mà kéo dài rất lâu, lâu đến mức 3000 năm sau thế giới loài người vẫn còn bị bao phủ bởi một lớp băng tuyết dày và các bên tham chiến đã tiến hoá thành những cỗ máy tân tiến, đó cũng là lúc trang sử loài người được lật sang trang mới. Trong thế giới mới, con người trở nên yếu ớt trước lũ quái vật cơ khí hung hãn và cần được sự chở che của một lực lượng mang tên Aesir gồm đội quân kế thừa sức mạnh của thần thánh có trình độ khoa học kỹ thuật tối tân, vũ khí siêu huỷ diệt... Trận chiến giữa thần linh, con người và quái vật năm xưa theo thời gian đã trở thành cuộc chiến hiện đại giữa người máy, robot và những cỗ máy mang hình thù quái vật to lớn.

Trong bối cảnh rối ren đan xen giữa thần thoại và máy móc ấy nổi lên nhân vật Baldur (vị thần ánh sáng trong thần thoại Bắc Âu, con trai của Odin) là thành viên của lực lượng Aesir. Khác với các chiến binh trong tổ chức, Baldur không được nâng cấp toàn diện để trở thành một cỗ máy chiến đấu hoàn hảo, thay cho khẩu súng kềnh càng là đôi bàn tay năm ngón, thay cho cái đầu chứa hàng tỉ mạch điện li ti là một bộ não chứa đựng những cảm xúc và quan trọng hơn hết là Baldur rất gần gũi với con người bằng tình cảm thực chứ không phải bằng những dòng lệnh khô khan. Vì lý do đó, Baldur không được tổ chức ưu đãi và thường bị những thành viên khác gọi mỉa mai bằng cái tên "Too Human" tức "Quá nhân tính". Bù lại, nhờ vẫn giữ được bản chất con người nên Baldur có được trí thông minh, sự khéo léo và trực giác khôn ngoan đã giúp anh

thoát hiểm trong những trận đụng độ ác liệt. Tuy nhiên, theo thời gian Baldur phải đứng trước hai lựa chọn sống còn, kẻ thù ngày một mạnh lên, liệu anh có nên từ bỏ hoàn toàn nhân tính của mình để nâng cấp toàn diện thành một chiến binh siêu việt không? Một câu hỏi rất triết lý dành cho game thủ khi gắn bó với nhân vật Baldur trong suốt trò chơi.

Là một game hành động cường độ cao, TH đưa người chơi vào những trận chiến kinh hồn giữa lực lượng Aesir, tiêu biểu là Baldur, với những cỗ máy hiếu chiến, nhỏ có, vừa có và cả khổng lồ cũng có. Người chơi được tùy chọn một trong hai dạng vũ khí đánh cận chiến như kiếm, chuỳ, gậy hoặc bắn xa như các loại súng cao cấp. Mặt khác, như người ta hay ví game hành động mà không có combo thì cũng giống như uống rượu không có mồi nhắm vậy. Quả thực với sự lựa chọn vũ khí đa dạng, gameplay của TH rất có lợi thế khi khai thác những chiêu thức liên hoàn. Không có một sự giới hạn nào giữa các phím trên tay cầm, kể cả hai nút cò trái phải cũng được tận dụng để thi triển những chiêu thức đẹp mắt. Chẳng hạn nhấp hai lần phím A để hất đối thủ lên, kết hợp thêm các phím di chuyển để giữ hắn trên không và trước khi hắn kịp chạm đất thì bạn đã kịp chuyển sang hai khẩu pistol và kết thúc nhanh chóng để chuyển sang "con mồi" tiếp theo. Và trong mọi thao tác, camera đều được tự động canh chỉnh góc hình hợp lý nhất để không làm gián đoạn cảm giác "phấn khích" của người chơi. Chưa kể Baldur là một nhân vật máy nên có thể dễ dàng được nâng cấp bằng các phụ kiện tìm thấy trong trò chơi và lúc đó anh chàng thợ "mát xa" sẽ càng được nâng cao tay nghề để "hành nghề" ở khắp nơi trong game.



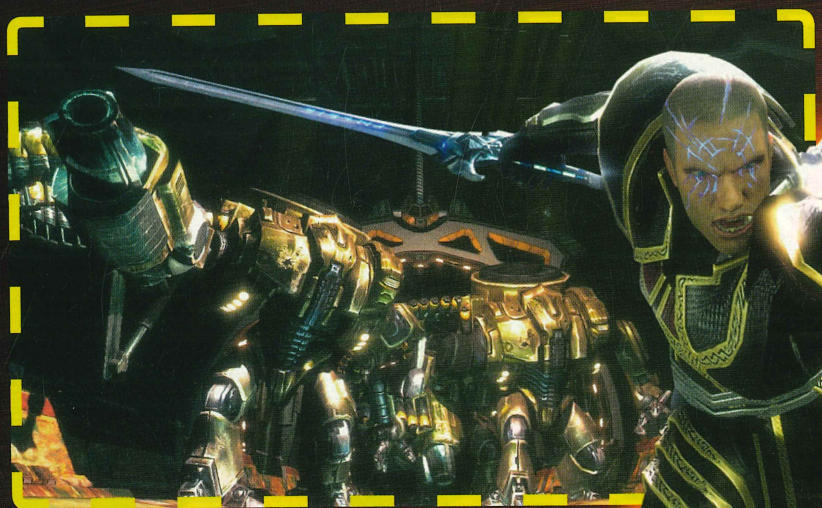
Nhằm giúp người chơi dễ dàng tập trung, game đã loại bỏ hầu hết những menu rườm rà trên màn hình, chỉ để lại duy nhất một vòng tròn cho biết khi nào có thể thực hiện những "tuyệt chiêu" và có thể kéo dài trong bao lâu. Những thứ cần chú ý khác đều được thể hiện trực tiếp trong trò chơi để tăng sự tiện lợi và hiệu quả chiến đấu cao nhất. Ví dụ, thay vì đưa ra thanh máu cho biết tình trạng sức khoẻ của Baldur, chính anh ta sẽ cho bạn biết điều đó bằng những tổn hại có thể thấy được trên người như giáp bị thủng, mạch điện bị rò rỉ... Hoặc khi có thể thực hiện được một tuyệt chiêu, tùy theo Baldur đang cầm vũ khí gì mà nó sẽ sáng lên và người chơi chỉ cần bấm phím tương ứng trên tay cầm để kích hoạt.

Mặc dù chưa phải là hoàn hảo nhưng TH cũng hứa hẹn đối thủ máy sẽ không dễ dàng bị đánh gục vì sau khi lập trình AI hoàn tất, những cỗ máy vô tri vô giác sẽ học được chiến thuật liên kết với nhau để "hội đồng" người chơi. Mỗi cỗ máy đều có điểm mạnh cũng như điểm yếu, nhưng nếu chúng kết hợp lại thì trở thành những đối thủ rất đáng gờm. Theo lời của chủ tịch Denis Dyack, TH trong tương lai còn được phát triển thêm nhiều chức năng mới ảnh hưởng sâu sắc đến lối chơi như sự xuất hiện của các phương tiện di chuyển, mở rộng tính năng chơi nhiều người và thậm chí sẽ tận dụng triệt để tính năng Xbox Live! để kết nối game thủ từ nhiều nơi trên thế giới.

Lấy engine Unreal 3 làm nền tảng phát triển, TH có được nhiều lợi thế với những hiệu ứng bắt mắt nhất hiện nay. Cơ bản là khả năng mô phỏng vật lý đưa người chơi vào một môi trường tương tác thực sự với những tác động cơ học trong game đều gây ảnh hưởng đến môi trường xung quanh như người chơi sẽ cảm nhận được sức nặng của các con quái vật khi chúng ngã xuống làm rung chuyển nền đất. Tuy lấy bối cảnh ở tương lai xa xôi với những trang thiết bị hiện đại nhưng khung cảnh của TH không chỉ gò bó trong những toà nhà kim loại xám xịt mà còn mở rộng ra không gian bao la bên ngoài với các hiệu ứng thời tiết như tuyết rơi trắng xóa, những khu rừng xanh mướt, tươi tắn, đẹp rực rỡ hơn bao giờ hết.

Xét cho cùng thì Too Human thực chất vẫn chỉ là một trò chơi hành động nhưng khác ở chỗ, nó không thuần giải trí mà còn được nhà sản xuất truyền tải một thông điệp: Liệu chúng ta có nên đánh đổi nhân cách con người đã trải qua hàng ngàn năm để lấy những thành tựu nhảy vọt trong công nghệ? Tuy không phù hợp lắm với một trò chơi hành động đánh đấm ì xèo thế này nhưng dù sao ý đồ vẫn là ý đồ. Có thể trong lúc xả hơi sau một màn diệt trùm, chúng ta chiêm nghiệm ý tưởng này của nhà sản xuất?

**MINH NHẬT**



**Tên game:** The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass
**Thể loại:** Hành động / Phiêu lưu
**Phát triển:** Nintendo
**Phát hành:** Nintendo
**Hệ máy:** Nintendo DS
**ESRB:** Đang đợi đánh giá
**Ngày phát hành:** Q1/2007

# THE LEGEND OF ZELDA: Phantom Hourglass

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

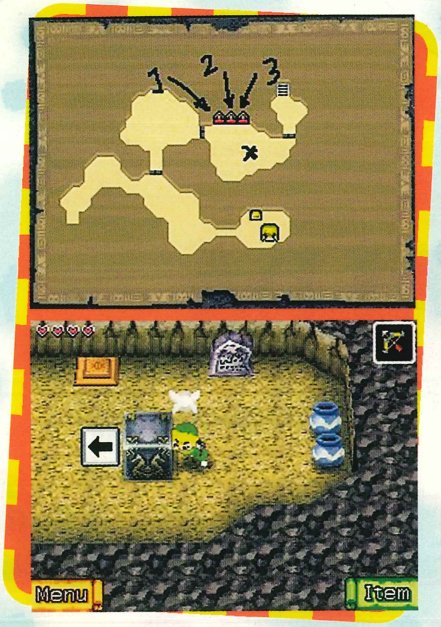
# CHIẾC ĐỒNG HỒ ẢO GIÁC

Vậy là cuối cùng hãng Nintendo vốn nổi tiếng với những chiêu "giấu nhẹm" game độc của mình cũng đã chịu tiết lộ phần nào về bản tiếp theo của xêri game Zelda huyền thoại. Một chuyến phiêu lưu mới nối dài hành trình của cậu bé Link từ phiên bản The Wind Waker (TWW) đến The Phantom Hourglass, từ chiếc máy GameCube to kềnh sang hai màn hình xinh xắn của Nintendo DS với những đặc trưng sẽ ảnh hưởng sâu sắc đến lối chơi của game.

Một lần nữa, TPH kể tiếp câu chuyện về cậu bé Link cùng cô bạn Tetra của mình trên chiếc tàu cướp biển nhỏ bé rong ruổi khắp mọi nơi. Đã nhiều tháng trôi qua kể từ sau kết thúc của TWW, cả hai vẫn say mê khám phá những hòn đảo lớn nhỏ của vùng Biển Lớn (Great Sea) nhằm nỗ lực tìm ra một vùng đất hứa mới. Trên đường đi, họ bắt gặp một chiến tàu bỏ hoang và Tetra với bản lĩnh gan dạ của nữ thuyền trưởng đã đi vào khám phá. Không may, một tai nạn xảy ra và Tetra bị kẹt lại trong khi Link rơi xuống biển và bất tỉnh. Theo những cơn sóng biển, Link bị cuốn trôi đến một hòn đảo huyền bí. Nhờ tiếng nói của một tiểu tiên nhi lay tỉnh cùng sự giúp đỡ tận tình của vị tiên này, Link nhanh chóng hồi phục và khởi hành ra khơi quay lại giải cứu cô bạn Tetra. Và tất nhiên, hành trình giải cứu đó sẽ không dễ dàng khi một mình Link phải chống chọi với sóng biển hung dữ, bọn hải tặc hung hăng và cả sức mạnh đen tối còn sót lại của tên Genondorf...

Phải nói rằng Nintendo đã có một bước đi đúng đắn khi quyết định làm tiếp phần hai cho TWW vì đây là bản có đồ hoạ dễ thương nhất. Cốt truyện nhẹ nhàng theo kiểu "cứu công chúa" nên khi mở rộng sẽ giành được nhiều cảm tình của fan cũng như người chưa từng chơi. Ngoài ra, do cấu hình của DS không thuộc hàng "khủng long" nên có nhiều điểm tương đồng với hệ máy GameCube khi chọn đồ họa đơn giản nhưng đáng yêu, kết hợp hài hoà giữa nghệ thuật và kỹ thuật. Bạn sẽ có dịp gặp lại chú bé Link nổi bật trong bộ quần áo màu xanh lá cây dịu mắt và mái tóc vàng rực rỡ hay thấy trong các câu chuyện cổ tích, bầu trời xanh ngát, gợn mây và biển xanh ngọc bích bồng bềnh những cơn sóng bạc đầu...

Tuy có chung một khuôn mẫu đồ hoạ tươi tắn, bắt mắt nhưng chính lối chơi mới lạ của Zelda khi kết hợp với hệ thống phần cứng của máy DS mới là điểm đầu tiên hấp dẫn game thủ. Điều gì khiến nhiều người sẵn sàng từ chối chơi trên một chiếc ti vi 21 inch để dán mắt vào màn hình bé




xíu chỉ vỏn vẹn 3 inch? Đó là nhờ lối chơi thiên biến vạn hoá cùng chiếc bút cảm ứng với đủ trò tiêu khiển như chọt, vẽ, ngoáy, xoay tít... và nếu qua các thao tác đó có thể điều khiển nhân vật chính thực hiện đủ mọi động tác thì sức quyến rũ của TPH khó mà cưỡng được.

Thật vậy, nhờ các thao tác điều khiển bằng nút bấm và mũi tên đã được thay thế hoàn toàn bằng màn hình cảm ứng nên cảm giác khi di chuyển hay chiến đấu rất sướng tay vì bạn có thể cảm nhận được mình đang tác động đến trò chơi thực sự thay vì chỉ nhấn các phím chán ngắt. Khi muốn di chuyển, bạn chỉ cần chạm nhẹ vào xung quanh Link, cậu ta sẽ đi hay chạy tuỳ vào khoảng cách bạn chấm xa hay gần vị trí Link đang đứng. Tương tự, lúc gặp đối phương, Link sẽ tự động rút kiếm ra chiến đấu khi bạn trỏ vào cơ thể đối phương và tự động nhặt đồ khi bạn nhấp vào chúng...

Song song với chạm là vẽ lên màn hình và có lẽ nhiều người sẽ thích chức năng này hơn khi chơi Zelda. Chức năng vẽ được sử dụng trong những trường hợp: vạch đường cho boomerang tấn công đối phương, điều chỉnh lộ trình cho thuyền khi cần phải vượt biển, cũng như dùng để giải quyết phần lớn các câu đố trong game. Ví dụ khi đụng phải cùng lúc nhiều đối thủ, người chơi sẽ dùng bút vẽ một đường cong nối liền các đối thủ lại với nhau và chiếc boomerang sẽ bay theo đường dẫn tấn công đối phương. Tương tự, bạn chỉ cần vẽ sẵn một lộ trình và tàu sẽ tự động lái theo hướng đã định để bạn rảnh tay làm những việc khác.

Câu đố cũng là một phần không thể thiếu trong các game RPG, bạn nghĩ sao nếu mình đang đứng trước một bài toán hóc búa mà lại quên mất gợi ý đã được cung cấp trước đó? Thông thường bạn phải quay trở lại và nhớ thật kỹ! Ác mộng đó giờ đây có thể được giải quyết dễ dàng nhờ tính năng ghi chú trực tiếp lên bản đồ của trò chơi. Thường bạn sẽ điều khiển game ở màn hình dưới và bản đồ hiện lên ở trên, nhưng khi cần thiết ta có thể kéo bản đồ xuống và ghi chú tuỳ ý những thứ cần nhớ, chẳng hạn thứ tự các cánh cửa, đánh dấu nơi có quái vật hay kho báu... Quá tiện phải không?

Hiện ngày phát hành cho TPH vẫn chưa được ấn định, nhưng một số nguồn tin nói rằng game sẽ có vào đầu năm 2007. Cuối năm Nintendo tung ra máy Wii, năm sau trình làng hàng loạt game hay cho cả hệ máy mới và cũ mà TPH chỉ là một trong số đó.

**NGUYÊN CHƯƠNG**

## EUROPA UNIVERSALIS III

**Thể loại:** Chiến thuật | **Sản xuất:** Paradox Interactive | **Phát hành:** Paradox Inter | **Ngày phát hành:** Q1/2007 | **Hệ máy:** PC | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Giống các game cùng xêri trước đây, Europa III là game thời gian thực (khả năng tạm ngưng bất kỳ lúc nào) với sự đa dạng về chiến thuật của thể loại game đánh theo lượt truyền thống. Game lấy bối cảnh thế giới trong giai đoạn những năm từ 1453 đến 1789 với nhiều quốc gia và có một kết thúc "mở". Người chơi có thể chọn bất kỳ thời điểm nào trong giai đoạn này để bắt đầu cuộc chinh phục châu Âu, thống nhất đế chế Holy Roman. Europa III cung cấp đầy đủ những loại vũ khí chiến tranh của thế kỷ 15-18, nhiều loại binh chủng với trình độ công nghệ tương ứng với quốc gia và thời điểm mà bạn "tòng quân".

## THE GUILD II

**Thể loại:** Chiến thuật thời gian thực | **Sản xuất:** Aspyr | **Phát hành:** 4Head Studio | **Ngày phát hành:** 16/10/ 2006 | **Hệ máy:** PC | **ESRB:** Teen

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Ý tưởng xây dựng một nền kinh tế châu Âu vào thời Trung cổ xem ra không mấy thích hợp để tạo một game hấp dẫn, nhưng 4Head vẫn gặt hái thành công với Europa 1400: The Guild vào năm 2002. Trong tháng 10 năm nay, giới hâm mộ game này có dịp thưởng thức phiên bản The Guild II với nhiều tính năng và cải tiến mới.

Bạn sẽ quản lý một gia đình và công việc chính của bạn là phải tạo ra nền kinh tế riêng và ảnh hưởng chính trị cho thế hệ sau. Điều này bao gồm mọi thứ, từ tạo ra nhiều lợi nhuận kinh doanh cho đến đối phó với đối thủ cạnh tranh, dựng vợ gả chồng cho con cái - thế hệ nối nghiệp kinh doanh của dòng tộc.

# GAME "HOT" CUỐI NĂM

**Đến hẹn lại lên, từ giữa tháng 9 mỗi năm, thị trường game thế giới lại thêm phần sôi động và hấp dẫn hơn với lịch phát hành dày đặc của những tên tuổi lớn. Năm 2006 này cũng không là ngoại lệ. Trong số tạp chí này, Thế Giới Game sẽ cùng độc giả điểm qua 20 tựa game đáng chú ý nhất trong kỳ nghỉ lễ năm nay.**

## GEARS OF WAR

**Thể loại:** Hành động | **Sản xuất:** Epic Games | **Phát hành:** Microsoft Game Studios | **Ngày phát hành:** 07/11/2006 | **Hệ máy:** XBox 360 | **ESRB:** Mature | **Website:** www.gearsofwar.com

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

GOW lấy bối cảnh thế giới vào những năm của tương lai rất xa, khi con người đã chinh phục được toàn bộ vũ trụ và bắt đầu di cư sang các hành tinh khác. Sera là hành tinh được con người chọn làm nơi sinh sống lâu dài, nơi đây không chỉ có điều kiện tự nhiên và khí hậu giống trái đất mà còn là vùng đất ẩn chứa một lượng lớn nguồn năng lượng Imulsion. Nhờ nguồn năng lượng này mà con người có thể nhanh chóng xây dựng được nền văn minh cực thịnh trên Sera, nhưng đồng thời cũng đem lại hiểm họa khủng khiếp. Những hoạt động khai thác Imulsion đã đánh thức lũ quái vật dưới lòng đất và khiến chúng tràn lên xâm chiếm thế giới loài ngoài... Người chơi sẽ vào vai viên chỉ huy Marcus Fenix của tổ chức liên minh Coalition of Organized Governments và nhận nhiệm vụ ngăn cản lũ quái vật hiếu chiến trước khi chúng biến Sera thành bình địa.

## SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

**Thể loại:** Hành động | **Sản xuất:** Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 19/10/2006 | **Hệ máy:** PC, XBox 360, P2, GameCube, XBox, Wii | **ESRB:** Mature | **Website:** splintercell.us.ubi.com/doubleagent

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Trong lần thứ tư tái xuất giang hồ, Sam Fisher ra một quyết định cực kỳ mạo hiểm là trà trộn vào một tổ chức khủng bố với hy vọng tìm ra bộ sậu, của chúng cũng như dễ bề dập tắt bất kỳ âm mưu phá hoại nào ngay khi vừa manh nha. Khó khăn chồng chất khó khăn, Sam phải cố gắng hoàn thành nhiệm vụ đặc vụ của mình với vỏ bọc một kẻ khủng bố nguy hiểm và đó là đề tài mà Double Agent khai thác. Ngoài việc tiếp tục phong cách Stealth Action truyền thống, điểm nhấn trong phiên bản này chính là nhà sản xuất có ý đồ đưa hệ thống "nhiệm vụ kép" vào gameplay để yêu cầu người chơi phải hành động không chỉ bằng nhận thức mà còn bằng cả tình cảm.

# PHANTASY STAR UNIVERSE

**Thể loại:** Nhập vai | **Sản xuất:** Sonic Team | **Phát hành:** Sega | **Ngày phát hành:** 24/10/2006 | **Hệ máy:** PC, XBox 360, PS2 | **ESRB:** Teen | **Website:** www.phantasystaruniverse.com

Dreamcast đoản mệnh khiến Sega rút chân khỏi cuộc đua tranh giữa các hệ máy. Tuy nhiên, những tựa game lớn từng làm nên tên tuổi của hãng như Phantasy Star vẫn để lại dấu ấn sâu sắc trong lòng người hâm mộ. Phantasy Star Universe, phiên bản mới dành cho xê-ri game trên sẽ có mặt trên PC, PS2 và Xbox 360 vào tháng 10 này. Ngoài tính năng chơi mạng quen thuộc với phần lớn người chơi từ phiên bản dành cho Dreamcast, Xbox và PC trước đây, điểm hấp dẫn chính của game trong lần xuất trận này là phần chơi đơn được nhà sản xuất chăm chút hơn. Người chơi sẽ ctùng Ethan chu du qua 3 hành tinh khác nhau để chống lại sự xâm lăng của tộc người Seed đồng thời tìm người em gái Lumia bị thất lạc của mình.

# NEVERWINTER NIGHTS 2

**Thể loại:** Nhập vai | **Sản xuất:** Obsidian Entertainment | **Phát hành:** Atari | **Ngày phát hành:** 17/10/2006 | **Hệ máy:** PC | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Website:** www.atari.com/nwn2

Phiên bản thứ hai của game nhập vai hay nhất năm 2002 sẽ được cập nhật toàn bộ luật chơi D&D 3.5 mới nhất (trước đây là luật 3.0). Điều này hứa hẹn đem đến nhiều thay đổi hấp dẫn. Điển hình như việc bổ sung các tuyến nhân vật mới phù hợp hơn cho dân "tập sự" thể loại này, hệ thống bùa phép mới đồ sộ và phức tạp hơn. Bên cạnh đó, việc hỗ trợ mạnh các "modders" bằng các công cụ trực quan, sinh động và khả năng kết nối cùng lúc 64 người chơi sẽ giúp Neverwinter Nights 2 thu hút và giữ chân các fan trong thời gian dài.

# OKAMI

**Thể loại:** Hành động / Phiêu lưu | **Sản xuất:** Clover Studio | **Phát hành:** Capcom | **Ngày phát hành:** 19/09/2006 | **Hệ máy:** PS2 | **ESRB:** Teen | **Website:** ww2.capcom.com/okami

Lá bùa yểm con quỷ Orochi bị vô hiệu khiến nó và lũ tay sai điên cuồng san bằng những nơi chúng đặt chân qua. Biến cố trên khiến nữ thần mặt trời Ama Terasu phải "hạ giới" với hình hài loài sói với hy vọng đưa nhân loại ra khỏi màn đêm u ám. Ngoài thân pháp nhanh nhẹn và khả năng tự vệ mạnh mẽ của loài sói, Ama Terasu còn sở hữu 3 bảo bối "vật bất ly thân" như thanh bảo kiếm Tsukuyomi, vòng bát quái Yata và viên ngọc biết nói Issun. Nét vẽ thanh tao, uyển chuyển tựa như những bức họa bằng màu nước cũng là dấu ấn riêng của Okami so với các game cùng thể loại.

# FORZA MOTORSPORT 2

**Thể loại:** Mô phỏng | **Sản xuất:** MS Game Studios/Turn 10 Studios | **Phát hành:** MS Game Studios | **Ngày phát hành:** 01/11/2006 | **Hệ máy:** XBox 360 | **ESRB:** Everyone | **Website:** www.forzamotorsport.net

Được đánh giá là kì phùng địch thủ với dòng game Gran Turismo của Sony ngay từ lần đầu ra mắt, Forza Motorsport sẽ trở lại đường đua vào cuối năm nay với hơn 300 loại xe nổi tiếng như Nissan Skyline GT-R, Mitsubishi Lancer Evo VIII, BMW Z4... Người chơi còn có cơ hội thử "tay lái lụa" trên 60 đường đua nổi tiếng thế giới như Suzuka Circuit, Sebring International Raceway... Đặc biệt, Forza Motorsport 2 được tích hợp tính năng Gotham TV như trong game Project Gotham Racing 3, cho phép người chơi quan sát những tay đua khác đang cùng tranh tài.

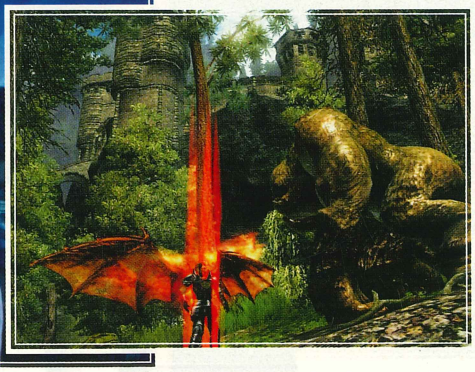
# THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

**Thể loại:** Hành động / Phiêu lưu | **Sản xuất:** Nintendo EAD | **Phát hành:** Nintendo | **Ngày phát hành:** Q4/2006 | **Hệ máy:** GameCube, Wii | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Website:** www.zelda.com

Vừa đặt chân đến vùng đất nơi bóng tối ngự trị - Twilight Realm để giải cứu cho người bạn thân, Link bị phù phép biến thành loài sói và bị giam trong ngục tối của một tòa lâu đài vô danh. May mắn thay, Link được cô bạn gái đầy bí ẩn Midna giải thoát và từ đây, Midna luôn sát cách cùng anh chống lại thế lực đen đang ngự trị trên vùng đất này. Twilight Princess sẽ xuất hiện trên hệ máy Game Cube và thế hệ Wii sắp đến của Nintendo. Phiên bản dành cho Wii sẽ khai thác những thế mạnh của hệ máy này nhờ vào tay cầm và thiết bị phụ trợ Nunchuk "có một không hai".

# GOTHIC III

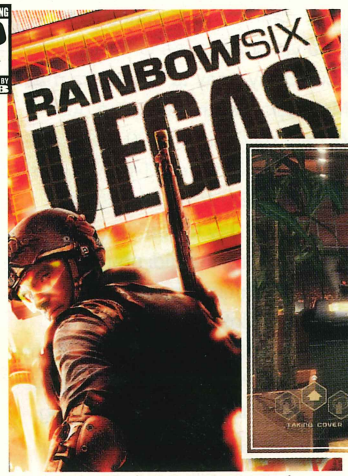
**Thể loại:** Nhập vai | **Sản xuất:** Piranha Bytes | **Phát hành:** JooWood/Deep Silver/Aspyr Media | **Ngày phát hành:** 13/10/2006 | **Hệ máy:** PC | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Website:** www.gothic3.com

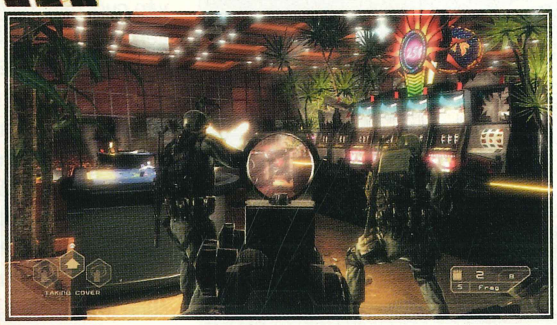


Trong vai một anh hùng vô danh của xứ Myrtanna, vùng đất đang chìm trong biển lửa của cuộc chiến không có hồi kết giữa loài người và bộ tộc Orcs, bạn sẽ phải quyết định trở thành hiệp sĩ bảo vệ quê nhà hay trợ thủ đắc lực cho quân Orcs hung tợn. Gothic III hy vọng sẽ mang đến cho game thủ những chuyến phiêu lưu dài đầy thú vị với hơn 50 giờ chơi cho nhiệm vụ chính và không dưới 100 giờ chơi khám phá hết mọi ngõ ngách trong trò chơi.

# TOM CLANCY'S RAINBOW 6: VEGAS

**Thể loại:** Hành động / Chiến thuật | **Sản xuất:** Red Storm Entertainment/ Ubisoft Montreal | **Phát hành:** Ubiosoft | **Ngày phát hành:** 11/2006 | **Hệ máy:** PC, XBox 360, PS2, PS3, PSP | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Website:** www.rainbowsixgame.com

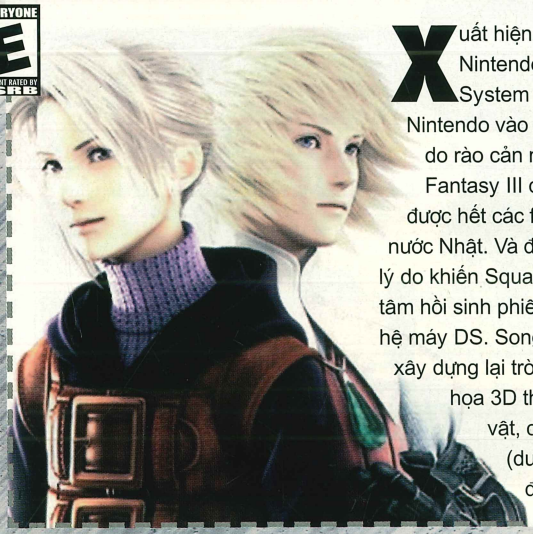


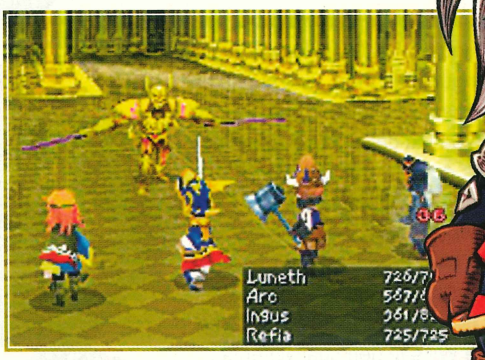
Biệt đội đặc nhiệm Rainbow Six (RB 6) lại vào cuộc với sứ mệnh mới khi một nhóm khủng bố lạ mặt chiếm đóng thành phố Las Vegas. Hệ thống hiển thị sức khoẻ (health system) của phiên bản mới này được xây dựng và nâng cấp từ Call of Duty 2, qua đó biểu kế hiển thị tình trạng sức khoẻ sẽ không còn và nhân vật sẽ tự động trở về trạng thái bình thường khi tránh được đạn của kẻ thù. Hãng sản xuất cũng cho biết AI của các đối thủ máy rất nổi trội và gây khó khăn cho người chơi nhiều hơn so với các phiên bản RB 6 trước. Ngoài ra, Vegas sẽ là một trong những game đầu tiên khai thác sức mạnh của engine Unreal 3.0, đem đến cho người chơi những khung cảnh được thể hiện hoành tráng và đồ sộ nhất.

# FINAL FANTASY III

**Thể loại:** Nhập vai | **Sản xuất:** Square Enix | **Phát hành:** Square Enix | **Ngày phát hành:** 14/11/2006 | **Hệ máy:** DS | **ESRB:** Everyone | **Website:** http://na.square-enix.com/ff3



Xuất hiện trên nền Super Nintendo Entertainment System (SNES) của Nintendo vào năm 1990, nhưng do rào cản ngôn ngữ, Final Fantasy III đã không tiếp cận được hết các fan hâm mộ ngoài nước Nhật. Và đó cũng chính là lý do khiến Square Enix quyết tâm hồi sinh phiên bản này trên hệ máy DS. Song song với việc xây dựng lại trò chơi trên nền đồ họa 3D thì hệ thống nhân vật, các nhà ngục (dungeon)... cũng được chỉnh sửa để tạo thêm nét hấp dẫn cho trò chơi. Đặc biệt, với tính năng Wi-Fi tích hợp của DS, người chơi có thể nhận thêm các nhiệm vụ phụ thông qua hệ thống Mail/Mognet.



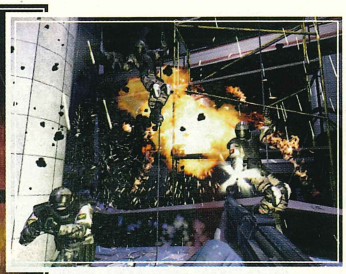
# GUILD WARS NIGHTFALL

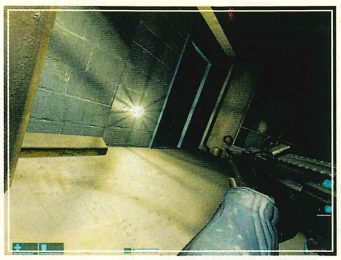
**Thể loại:** Nhập vai | **Sản xuất:** ArenaNet | **Phát hành:** NC Soft | **Ngày phát hành:** 27/10/2006 | **Hệ máy:** PC | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Website:** www.guildwars.com

Game lấy bối cảnh vùng đất Elona, nơi tượng trưng cho sự thịnh vượng và quyền lực, được phân chia thành 3 lãnh thổ chính: Istan, Kourna và Vabbi. Người chơi phải chiến đấu chống lại một lãnh chúa đang âm mưu giải phong ấn cho vị thần cổ đại và mang bóng tối bao trùm lục địa này. Nightfall cho phép người chơi chọn hai nhóm mới là Paragon và Dervish, cũng như mướn các nhân vật phụ trợ (do máy điều khiển) để tạo nhóm. Ngoài khả năng ra lệnh ở mức cơ bản cho các nhân vật này hay chọn vũ khí, kỹ năng, thăng cấp... người chơi có thể sử dụng nhóm này để tham gia các trận đối kháng đỉnh cao.

# F.E.A.R EXTRACTION POINT

**Thể loại:** Hành động | **Sản xuất:** TimeGate Studios | **Phát hành:** Vivendi Universal | **Ngày phát hành:** Cuối 2006 | **Hệ máy:** PC | **ESRB:** Mature



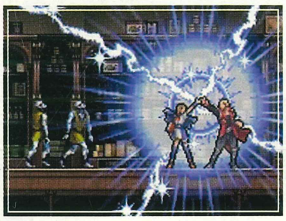


Sau vụ nổ khủng khiếp tại Origin Facility ở cuối phần một, biệt đội F.E.A.R kịp rút lui an toàn bằng đường không. Tuy nhiên, họ không biết chính mình đã vô tình mang theo kẻ sống sót bí ẩn với sức mạnh tâm linh Alma. Giờ đây, không chỉ tiếp tục đối phó với sự săn đuổi ráo riết từ đội quân "nhân bản", người chơi phải đối diện với Alma - mối nguy hiểm khôn lường đang tìm kiếm sự trả thù.

# CASTLEVANIA : PORTRAIT OF RUIN

**Thể loại:** Phiêu lưu / Nhập vai | **Sản xuất:** Konami | **Phát hành:** Konami | **Ngày phát hành:** 21/11/2006 | **Hệ máy:** DS | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

Brauner cùng hai cô con gái song sinh là Stella và Loretta quyết định hồi sinh ác quỷ Dracula bằng việc sử dụng linh hồn của những người đã khuất trong cuộc chiến Đệ Nhị. Trước dã tâm trên, chàng thợ săn quỷ Johnathan Morris và nữ phù thủy Charlotte Aulin quyết định hợp sức bảo vệ loài người. Ngoài khả năng chuyển đổi qua lại hai nhân vật trên, Portrait of Ruin còn cho phép bạn cùng bạn bè khám phá trò chơi thông qua chế độ co-op (hỗ trợ Wi-Fi).



# POWER STONE COLLECTION

**Thể loại:** Song đấu | **Sản xuất:** Capcom | **Phát hành:** Capcom | **Ngày phát hành:** 03/10/2006 | **Hệ máy:** PSP | **ESRB:** Đang đợi đánh gia

Nếu các game thủ yêu thích thể loại game đối kháng không có điều kiện thưởng thức trò chơi Power Stone 1 và 2 trên hệ máy Dreamcast năm xưa, thì nay có thể thưởng thức trọn vẹn 2 phiên bản này trên thiết bị chơi game cầm tay PSP. Power Stone Collection được chỉnh trang lại phần đồ họa, góc quay camera, mini-game Bomber Battlemới... và đặc biệt là tính năng multiplayer online hấp dẫn.

# METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

**Thể loại:** Hành động | **Sản xuất:** Kojima Production | **Phát hành:** Konami | **Ngày phát hành:** Q4/2006 | **Hệ máy:** PSP | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

Sau khi thay đổi khẩu vị của các fan qua hình thức "card battle" với phiên bản Metal Gear Acid 1 và 2, Kojima cùng đồng nghiệp lại tiếp tục gây tò mò qua việc công bố sẽ trình làng Metal Gear Solid Portable Ops cho hệ máy PSP vào mùa Giáng Sinh năm nay. Trò chơi lấy bối cảnh thời điểm giữa phiên bản thứ ba Snake Eater và phiên bản đầu Metal Gear. Ngoài cách chơi đậm chất Stealth Action quen thuộc, Portable Ops sẽ có thêm tính năng chiến thuật đội nhóm (squad-based action) và tiếp tục cung cấp tính năng chơi mạng sáng giá của Subsistence.

# VIVA PINATA

**Thể loại:** Mô phỏng | **Sản xuất:** Rare Ltd. | **Phát hành:** Microsoft | **Ngày phát hành:** 01/11/2006 | **Hệ máy:** XBox 360 | **ESRB:** Everyone | **Website:** www.vivapinata.com

Sau thành công khá vang dội với Perfect Dark Zero và Kameo, Rare tiếp tục bận rộn với một dự án mới: Viva Pinata. Trò chơi thể loại mô phỏng này lấy cảm hứng từ loạt phim truyền hình dành cho thiếu nhi nổi tiếng tại Mỹ, Canada và Malaysia. Nhiệm vụ của người chơi là xây dựng khu vườn của mình thành nơi tuyệt vời nhất trên đảo Pinata. Ngoài việc chăm sóc khu vườn sao cho thật đẹp mắt để thu hút muôn thú và sinh vật trên đảo, người chơi cần khéo léo giải quyết xung đột giữa các thành viên sinh sống tại đây.

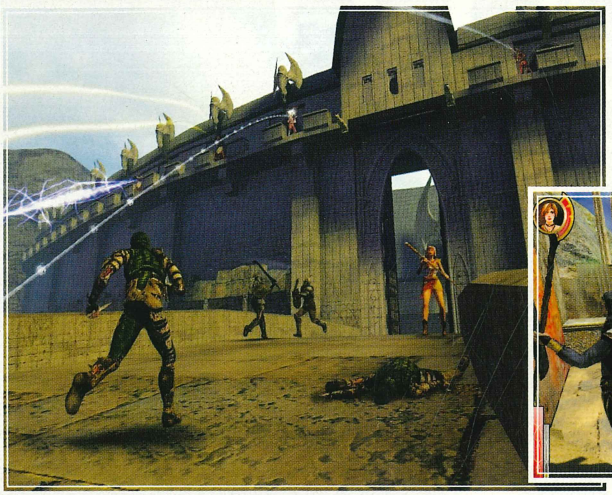
# MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X

**Thể loại:** Mô phỏng | **Sản xuất:** MS Game Studios | **Phát hành:** Microsoft | **Ngày phát hành:** 17/10/2006 | **Hệ máy:** PC | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Website:** www.microsoft.com/games/flightsimulatorx

Vắng bóng khá lâu trên thị trường, dòng game mô phỏng lái máy bay nổi tiếng của Microsoft sẽ trở lại với phiên bản thứ 10 của mình. Ngoài việc cải thiện và bổ sung những tính năng mới, điểm nhấn của Microsoft Flight Simulator X chính là nền đồ họa 3D lộng lẫy nhờ khả năng hỗ trợ công nghệ DirectX 10 và hệ điều hành Windows Vista.

# DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

**Thể loại:** Hành động | **Sản xuất:** Arkane Studios/ Kuju Entertainment | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 10/2006 | **Hệ máy:** PC | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Website:** www.mightandmagic.com/darkmessiah



Dù chỉ tung ra bản demo vào tháng 8 qua, ngay lập tức Dark Messiah nhận được rất nhiều phản hồi tích cực từ cộng đồng game thủ khắp thế giới. Không chỉ vận dụng và khai thác một cách hoàn hảo sức mạnh vốn có của engine Source nổi tiếng, Dark Messiah còn được nhà sản xuất hứa hẹn đem đến trí thông minh cho các đối thủ máy - trở ngại lớn nhất để bạn hoàn tất trò chơi. Tính năng multiplayer mạnh mẽ và hệ thống phép thuật phong phú sẽ là điểm mạnh của trò chơi so với các game hành động theo góc nhìn thứ nhất khác đang có trên thị trường.

# CALL OF DUTY 3

**Thể loại:** Hành động | **Sản xuất:** Treyarch | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** 17/11/2006 | **Hệ máy:** PC, XBox 360, PS2, PS3, XBox, PSP, Wii | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

Tuy sinh sau đẻ muộn nhưng Call of Duty (COD) của Activision sớm chứng tỏ vị trí của mình trên chiến trường game hành động lấy đề tài Đệ Nhị Thế Chiến. Tháng 11 này, thành viên mới của gia đình COD sẽ tiếp tục tấn công mọi hệ máy chơi game phổ biến hiện nay. Khác với 2 phiên bản đầu, người chơi sẽ tham gia các chiến dịch trong vai lính đánh bộ của Canada và Ba Lan (thay cho Mỹ, Anh trước đây). Ngoài ra, các trận "giáp lá cà" tay không cũng là nét mới đầy sáng giá trong phiên bản này.

# MEDIEVAL 2: TOTAL WARS

**Thể loại:** Chiến thuật | **Sản xuất:** Creative Assembly | **Phát hành:** Sega | **Ngày phát hành:** 11/2006 | **Hệ máy:** PC | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

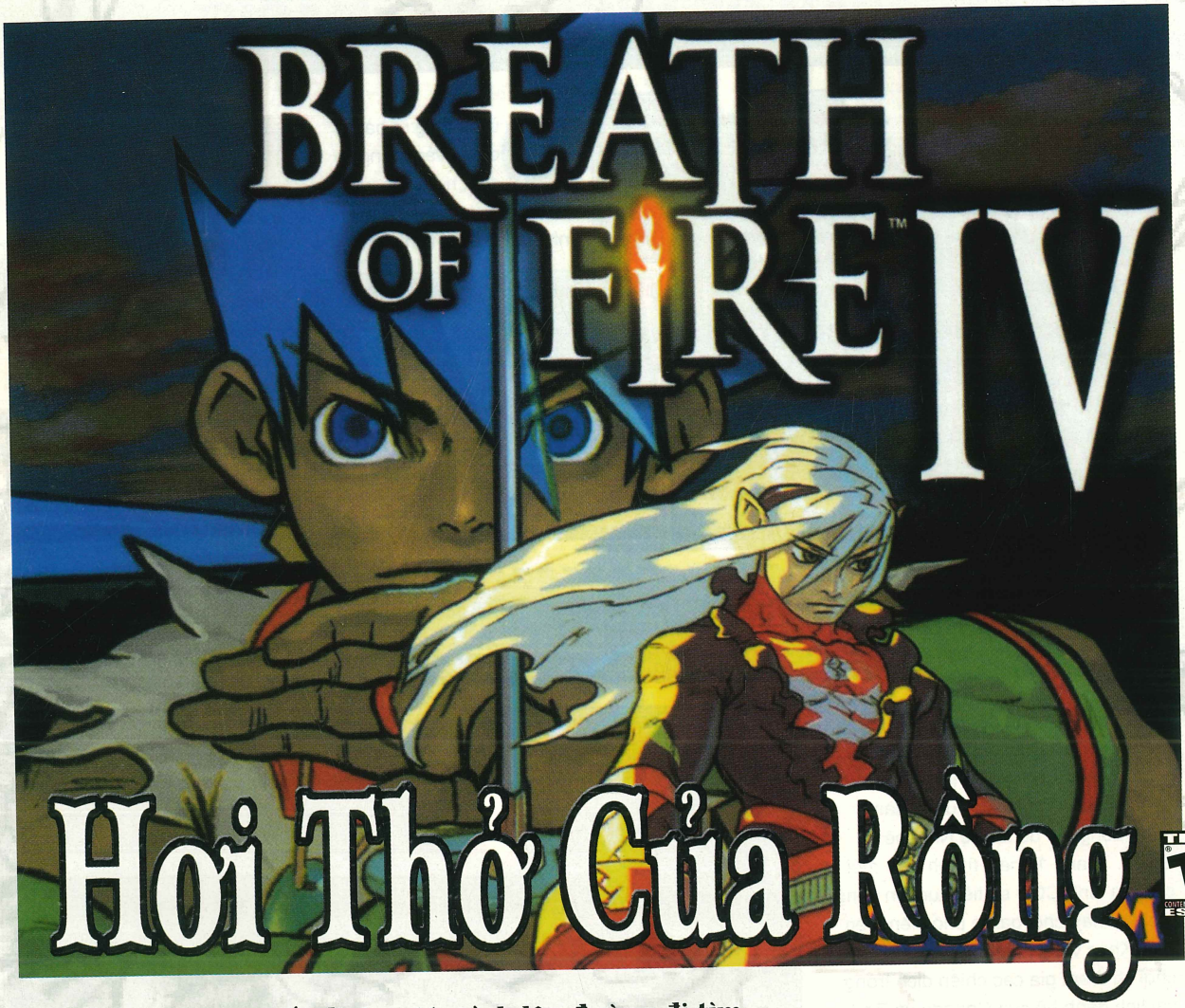
Sau khi tiếp quản không thành công game hành động Spartan: Total Warrior, hãng Creative Assembly đành quay trở lại sở trường của mình khi công bố phiên bản thứ 4 của xêri Total War lừng danh mang tên Medieval 2: Total War. Lấy bối cảnh những năm 1080-1530, Medieval 2 sẽ giúp các chiến lược gia tiếp tục nghiên cứu những cuộc xung đột, đấu tranh, chính trị của khu vực châu Âu, Bắc Phi và Tây Nam Á.

Tên game: Breath Of Fire IV
Thể loại: Nhập vai

Phát triển: Capcom
Phát hành: Capcom

Ngày phát hành: 2003
ESRB: Teen

Cấu hình: PII 350MHz; RAM 64MB; VGA 16MB; HDD 550MB; Windows 98/2000/ME/XP; 1CD.




**Công chúa Nina quyết định một mình lên đường đi tìm chị... Tình cờ cô gặp Ryu, cậu bé kỳ lạ mang trong mình sức mạnh của loài Rồng. Và cuộc phiêu lưu bắt đầu...**

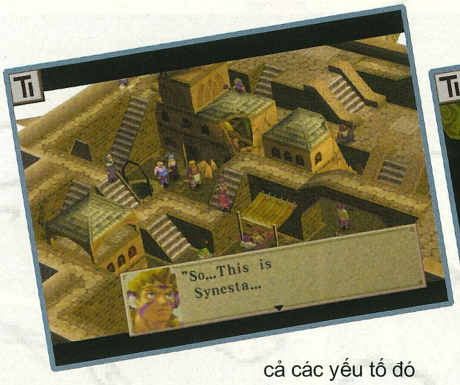
Capcom vốn nổi tiếng với các game thể loại hành động. Thế nhân, hãng đã quyết định thử sức với một thể loại không phải sở trường của mình: game nhập vai. Đó chính là nguyên nhân ra đời của series game Breath Of Fire (BOF). Nếu bạn biết rằng đến nay BOF đã có tới 5 phiên bản, thì bạn sẽ hiểu dòng game này không phải là một sản phẩm "thử nghiệm" tầm thường của Capcom.

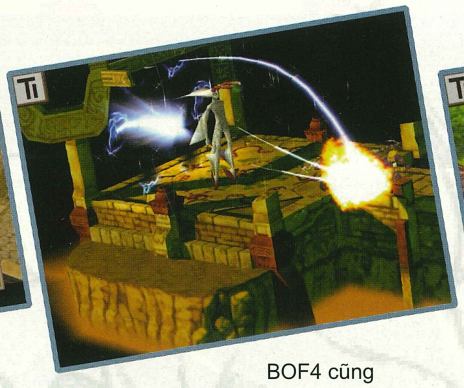
## CÔNG CHÚA MẤT TÍCH...

Chuyện kể rằng: ở một vùng đất xa xôi, có hai lục địa đông và tây cùng tồn tại độc lập. Hai lục địa này bị ngăn cách bởi một dải đất lầy lội, người dân hai miền đã không có cách nào liên lạc được với nhau trong một thời gian dài. Khi những cuộc tiếp xúc đầu tiên diễn ra, cũng là lúc chiến tranh giữa hai miền bùng nổ. Chiến tranh kéo dài đã làm hai thế lực tham chiến - đế chế Fou Empire phía tây và liên minh các quốc gia (Alliance) phía đông - rơi vào tình trạng vô cùng kiệt quệ. Không còn cách nào khác, hai bên quyết định đình chiến... Rồi một ngày, công chúa Elena của vương quốc Wyndia thuộc liên minh Alliance bị mất tích tại một ngôi làng nhỏ gần biên giới. Trước sự thờ ơ của phe Alliance, công chúa Nina quyết định một mình lên đường tìm chị. Tình cờ cô gặp Ryu, cậu bé kỳ lạ mang trong mình sức mạnh của loài Rồng. Và cuộc phiêu lưu bắt đầu...

## TRUYỀN THỐNG NHƯNG SÁNG TẠO

Nếu là một fan RPG gạo cội, bạn sẽ dễ dàng nhận ra những điểm đặc trưng của dòng game nhập vai (đặc biệt là các game nhập vai của Nhật) trong BOF4. Vâng, trong game bạn cũng sẽ lên cấp bằng EXP (điểm kinh nghiệm) tích lũy sau các trận đánh, học các kỹ năng (skills), trang bị đồ vật (equip), kết bạn lập nhóm (party). Nhân vật của bạn chịu ảnh hưởng của 4 chỉ số: Power, Defense, Agility và Wisdom mà bạn có thể hoàn thiện bằng các loại giáp, vũ khí hay item đặc biệt. BOF4 có tất



cả các yếu tố đó và còn nhiều hơn thế

Thay vì phải vất vả trang bị lệnh cho từng nhân vật, giờ đây menu trong trận đánh chỉ còn cố định 4 lệnh: Use Item và Guard (sử dụng phép hay kĩ năng), Attack, Special (đỡ đòn đồng thời học kĩ năng) rất đơn giản. Capcom còn mạnh dạn loại bỏ thanh ATB (Active Time Bar) rất thường gặp trong các game loại này trước đây. Chính nhờ bỏ đi thanh ATB, bạn hoàn toàn có thể xếp đặt thứ tự ra đòn của các nhân vật và đây là lúc BOF4 thể hiện "cái tôi" của mình: hệ thống combo magic độc đáo. Phép thuật trong BOF4 chia làm 4 yếu tố: lửa, gió, đất, nước và hoàn toàn có thể kết hợp chúng lại (ví dụ: lửa với gió, nước với đất) để tạo nên 1 phép "liên hoàn" mạnh hơn. Có vô vàn cách kết hợp cho bạn mặc sức khám phá. Liệu bạn có thể đánh được 1 combo với 70 hit không?

Trong suốt hành trình, Nina và Ryu sẽ gặp những người bạn cùng chí hướng: anh chàng Cray to con, robot Ershin hơi "chập mạch", kiếm khách Scias... mỗi nhân vật đều có những kĩ năng đặc biệt của mình, vì vậy bạn nên sử dụng họ một cách khôn ngoan. Ngoài ra, bạn còn có thể "theo học" các vị "sư phụ" (Masters), người sẽ dạy cho bạn những tuyệt chiêu, phép thuật hùng mạnh hay thậm chí làm tăng chỉ số cho bạn, nếu như đáp ứng được những thủ tục "nhập môn" của họ.

Rõ ràng, gameplay của BOF4 cũng "khá" đấy nhỉ?

## HÌNH - ÂM ĐỀU ĐƯỢC

Đồ họa có lẽ là phần yếu nhất của những game nằm trong nhóm "cũ mà hay", bởi tiến bộ "kinh hồn" của công nghệ những năm gần đây, nhất là BOF4 lại được chuyển thể từ PS1 vốn khá khiêm tốn tài nguyên phần cứng. Nhưng chẳng phải khi đặt ra tiêu chí "cũ mà hay", chúng ta đã phần nào chấp nhận mặt "cũ" của game và quan tâm nhiều hơn đến mặt "hay" đó sao? Một người bạn của tôi cứ nhất quyết không chơi ChronoCross vì cho rằng trò này "xấu", trong khi game này giành điểm tuyệt đối: 10/10 (Perfect) của Gamespot. Bạn nghĩ sao? Có phải ta đã quá khắt khe? BOF4 có thể trông hơi "cũ kỹ", nhưng với màu nền tươi sáng, nhân vật nhỏ nhắn, dễ thương (cả ta lẫn địch) cùng các hiệu ứng phép

thuật không quá cầu kỳ, "xem được", và nhất là cấu hình rất "mềm", rất đáng "ghi điểm".

Tôi đã nói với bạn là nhạc nền của BOF series rất tuyệt chưa nhỉ? Những bản nhạc du dương, sâu lắng đầy cảm xúc sẽ khiến bạn nhớ mãi. Không tin ư? Hãy xem đoạn anime mở đầu đi bạn. Âm thanh trong game không nhiều, được cái "dễ nghe, dễ nhớ"; tiếc cái, game vẫn chưa được lồng tiếng.

## HAY THÌ VẪN HAY NHƯNG...

Tôi đã thật sự bất ngờ về số lượng những "món ăn chơi" (extra stuffs) - một cách gọi của tôi về những sidequests, bí mật... trong game. Nếu mệt mỏi với những trận đánh, sao bạn không thư giãn bằng minigame câu cá với hàng chục loại cá và địa điểm câu khắp thế giới. Cá bắt được có thể dùng để ăn (tất nhiên), hoặc đổi lấy item và tem phiếu (Stamp Card) ở các tiệm tạp hóa Manillo Store và có thể mua những món đồ mạnh hơn. Hay thu thập nguyên liệu cho người thợ rèn để chế tạo áo giáp, trao đổi các quả cầu "treasure" với các "thần bí thương nhân". Bạn thậm chí còn có thể chơi 1 trò xây dựng - quản lý (đúng vậy) với minigame Faerie Colony nữa đấy. Tất cả sẽ khiến bạn phải bận rộn trong một thời gian dài.

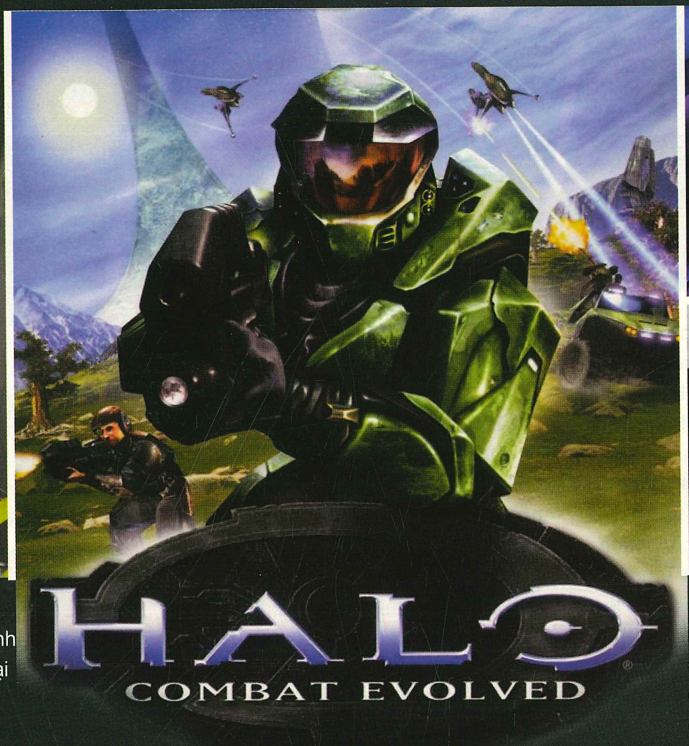
Nhưng BOF4 cũng còn đầy hạn chế: hệ thống Random Battle (trận đánh ngẫu nhiên) vay mượn của dòng FF đã lỗi thời có thể sẽ khiến nhiều bạn bực mình. Nhà cửa, địa hình luôn khuất tầm nhìn nên bạn phải đánh vật với camera nên dễ bị lạc đường nếu không chú ý. Quái vật trong game thường lặp lại khá nhiều. Các trận đấu (kể cả đấu trùm) đều không kịch tính vì chúng khá yếu và Ryu luôn có thể biến thành rồng rất mạnh để "xử đẹp".

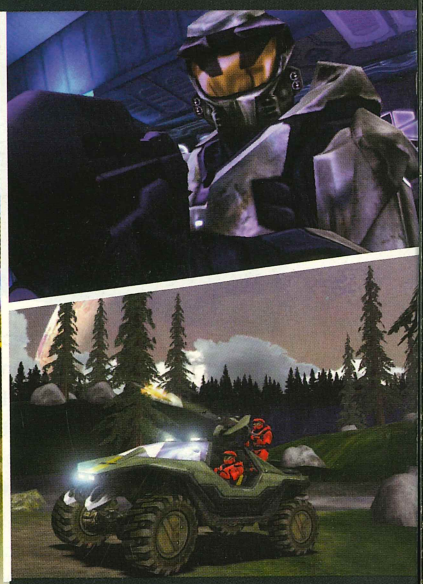
## BIẾT ĐỦ VẪN SƯỚNG

Với tôi, một người rất yêu thích các RPG đến từ Nhật Bản, với những gì đã thể hiện, BOF4 vẫn đáng được trân trọng. Một chuyến đi thú vị, không quá dài ngày vào vùng đất của BOF4 chắc chắn sẽ làm bạn thoải mái. FFX rất tuyệt nhưng tôi không thích cái không khí ngột ngạt đến khó thở của Spira. Với BOF4, mọi chuyện sẽ khác. Nghĩ xem, nếu bạn chỉ có một cỗ máy trung bình, việc gì phải theo đuổi các game tân thời "ngoài tầm với", sao không thử đến với 1 cái gì đó cổ điển mà thi vị như Breath Of Fire?

**HOÀI NAM**

**Tên game:** Halo: Combat Evolved
**Thể loại:** Hành động
**Phát triển:** Gearbox Software
**Phát hành:** Microsoft Game Studios
**Ngày phát hành:** 30/9/2003
**ESRB:** Mature
**Cấu hình:** PIII 733MHz; RAM 128RAM; VGA 32MB; HDD; 1,3GB; Windows 98/2000/ME/XP; 1CD.



# TINH CẦU BẤT AN

MATURE
CONTENT RATED BY ESRB

Năm 2001 được xem là năm thành công của thể loại FPS trên Xbox, hơn 3 triệu bản Halo được tiêu thụ toàn cầu. Nhờ đề ra nhiều nét mới cho thể loại FPS mà Halo trở nên nổi trội, đánh phăng các đối thủ FPS đồng trang lứa. Chỉ trong một thời gian ngắn, tên tuổi Halo đã không còn bó hẹp trong cộng đồng người chơi Xbox. Nhưng phải 2 năm sau, tính từ ngày Halo phát hành lần đầu tiên, phiên bản Halo Combat Evolved trên PC mới được tung ra.

Câu chuyện khoa học viễn tưởng Halo sẽ đưa bạn đến một tương lai xa xôi, thời điểm loài người phải chống trả cuộc xâm lăng Trái Đất của những binh đoàn ngoài vũ trụ. Chiến hạm không gian Pillar Of Autumn đang chịu sự tấn công dữ dội của chủng tộc Covenant. Tình thế căng thẳng buộc thuyền trưởng phải đánh thức chiến binh Master Chief khỏi giấc ngủ đông. Sát cánh cùng thủy thủ đoàn, người chiến binh mạnh mẽ với bộ áo giáp cực kỳ vững chắc đã bảo vệ thành công trí thông minh nhân tạo của con tàu - Cortana. Sau đó, anh cùng một số thành viên trốn chạy sang Halo, một hành tinh có bầu khí quyển trong lành và hệ sinh thái đa dạng nhưng có cái gì đó rất kỳ bí...Đến lúc này, lực lượng Covenant cũng nhanh chóng đặt chân đến Halo và biến hành tinh này thành một chiến trường khốc liệt...

Được bảo vệ bằng tấm màn chắn năng lượng, Master Chief phòng thủ rất chắc chắn. Hoạt động như bình máu phụ, tự động đầy lại nếu không bị tấn công, nó giúp bạn luôn có thể tồn tại và sẵn sàng cho trận chiến kế tiếp nếu trận trước đã cạn kiệt máu chính. Cẩn thận, vài loại quân Covenant cũng có công nghệ trên nên khi gặp chúng, bạn phải tấn công thật dồn dập. Nhờ thế, Halo không thiếu những phân đoạn đấu súng gay cấn với nhịp điệu thần tốc.

Yên tâm về vấn đề phòng thủ, đã đến lúc Master Chief dạy cho quân Covenant một bài học nhớ đời. Với cách hiểu định nghĩa "FPS" là sự kết hợp giữa bắn và phá, giữa súng và bom, Halo đem lại những trận chiến cực kỳ hoành tráng và ấn tượng. Master Chief có thể mang theo người 2 loại súng và 2 loại bom trong đống vũ khí phong phú của loài người lẫn Covenant. Một game khoa học giả tưởng nên vũ khí cũng có những nét hấp dẫn riêng: loài người dùng "kẹo đồng" và lựu đạn chống lại vũ khí năng lượng của quân Covenant: súng plasma bắn lâu là phỏng tay, lựu đạn plasma bám dính đối tượng, rồi các loại súng bắn ra tia xanh xanh đỏ đỏ rất vui mắt...Nói chung bạn có rất nhiều lựa chọn vì vũ khí khá cân bằng về sức mạnh và tính năng. Ngoài ra, còn có một lựa chọn khác không kém thú vị: địch có thể bị hạ gục bởi cú đập bằng súng đầy uy lực. Có một vài khu vực im lặng là vàng, Master Chief dễ dàng vượt qua nếu... rón rén đánh ai đó nổ đom đóm từ sau lưng.

## CHÂN TRỜI MỚI CHO KỶ CHƠI MẠNG

Thanh nam châm mà Halo sử dụng để thu hút người chơi lâu dài trên chiến trường trực tuyến lẫn chơi đơn, cũng chính là công thức được áp dụng trong nhiều game FPS chú trọng tính năng online hiện nay (như Battlefield): những khu vực rộng lớn và khí tài quân sự để di chuyển. Phe người lộ rõ tính đồng đội với loại xe Warthog "3 trong 1": tài xế+người điều khiển súng máy+người ngồi ghế phụ, xe tăng Rhino mạnh nhất cho 4 người anh em quá giang bên hông xe. Quân Covenant lại

thiên về tính cá nhân: chiếc Ghost lướt như gió kèm cặp súng plasma phần trước, máy bay Banshee là cơn ác mộng đối với lính bộ binh. Mỗi loại đều được thiết kế rất "ngầu", tính năng mô phỏng tốt, dù cách điều khiển hướng bằng chuột có hơi khó khăn lúc đầu. Rồi game... ném tất cả khí tài quân sự lên hành tinh Halo rộng lớn, để mặc người chơi sử dụng cùng đồng đội tiêu diệt quân thù.

Nhắc đến chơi mạng, tuy không mới nhưng cách chơi độc đáo của Halo từng khiến không biết bao nhiêu "cày thủ" Halo miệt mài suốt quãng thời gian dài. Slayer (tên gọi khác của Deadmatch), chiếm giữ đồi trong khoảng thời gian nhất định, cướp cờ,... là những mục chơi mạng cơ bản. Một số loại vũ khí mới được thêm vào bản PC, bù lại người chơi phải vẫy tay chào mục co-op được hâm mộ ở Xbox. Dù phải thừa nhận bản PC tuy cần đến 2 năm để phát hành nhưng lại không có nhiều cải tiến đáng giá nhưng việc mang một game FPS đỉnh cao đến với vòng tay của chuột và bàn phím cũng xứng đáng nhận một tràng pháo tay khích lệ.

Tuy phát hành đã khá lâu nhưng A.I của Halo vẫn là một chiến binh kiêu hãnh không dễ khuất phục. Đối thủ máy chiến đấu vô cùng linh hoạt: đứng lên, ngồi xuống, lăn lộn, tránh né, tấn công, phòng thủ, hỗ trợ... đúng tác phong người lính. Nếu ẩn nấp quá lâu thì "ông bạn" ngoài hành tinh sẽ "dập" lựu đạn để lôi bạn ra. Nhưng bí quyết để A.I Halo thống trị ngại vàng mới thật tài tình: thổi hồn vào máy. Phe người thường xuyên nói chuyện: "Này, cậu cản đường tớ. Con quái đó tớ giết mới đúng chứ!", một vài đồng đội quá khích sẽ rú lên thách thức đối phương. Phe Covenant thì giao tiếp bằng tiếng ngoài hành tinh, tính cách cũng như ngoại hình khá đa dạng. Từ những tay thợ săn dữ dằn chuyên gầm gừ tấn công, đến mấy bé loắt choắt quay đầu chạy thụt mạng vì... sợ. Phe nào bị dính đạn cũng có cách bộc lộ cảm xúc riêng, có khi trước khi từ giã cõi đời còn để súng cướp cò mấy phát.

Thông minh nhưng vẫn có vài lỗi dễ nhận thấy, chẳng hạn nếu bạn đã vượt qua khu vực A thì quân Covenant ở khu vực đó sẽ không truy đuổi nữa. Do vậy, nhiều khi chơi Halo chỉ là việc chạy bạt mạng thật nhanh... Tất nhiên, thử thách thật sự chỉ đến ở cấp huyền thoại, bạn phải đối đầu với lũ quái vật ngoài hành tinh chưa bao giờ nếm mùi thất bại, chúng cười nhạo những nỗ lực sống sót mong manh của bạn... Đến tận thời điểm này, Halo vẫn là tấm bằng chứng nhận trình độ chơi game FPS của những tay kỳ cựu.

Đáp xuống "tinh cầu" PC, Master Chief cùng đồng đội chiếm được ưu thế chiến đấu trong độ phân giải cao so với "mặt trận" Xbox, đồ họa vốn công phu càng sắc nét hơn. Những cảnh đẹp trên hành tinh Halo được thiết kế rất tươi và sáng, ngoại cảnh đẹp đến mức chỉ có thể trầm trồ; nội cảnh lại mang màu sắc huyền bí của người ngoài hành tinh. Điểm hấp dẫn nhất trong Halo là những trận chiến sống động bởi hàng chục tia sáng đầy màu sắc bắn qua bắn lại, cách quãng vài giây là những vụ nổ long trời cũng rất ư là... màu sắc. Nhạc nền không chê vào đâu được (tiếng trống xung trận dồn dập "phê" phải biết những lúc quan trọng nhất) đã biến Halo thành một ký ức khó quên đối với những ai đã từng chơi qua game này.

Từ khi phát hành, Halo đã trở thành một chuẩn mực mới cho thể loại FPS, chả thế mà không thiếu game FPS mang danh "Halo-Killer" ra đời với khát vọng đổi ngôi. Nhưng với cách chơi đặc sắc, Halo vẫn "bất khả chiến bại". Sắp tới đây, khi hệ điều hành Window Vista xuất hiện, Master Chief PC sẽ tiếp tục hành trình trong Halo 2.

**ĐẠI NHẬT**

# HỎI & ĐÁP

## HỘP THƯ

**Tôi mới mua Sudeki nhưng khi chạy game thì máy báo lỗi "Your graphics card needs to support Pixel Shader 1.1 or above to play Sudeki". Máy tôi có cấu hình P4 1,8GHz, RAM 384MB, card Geforce2MX/MX 400.** *(themask_dvt85@yahoo.com)*

Nhân câu hỏi này, TGG cung cấp cho bạn đọc danh sách các dòng card đồ họa sử dụng GPU của NVIDIA không hỗ trợ Pixel Shader 1.1: Riva 128, Riva TNT, Riva TNT2 M64/TNT2/TNT2 Pro/TNT2 Ultra, Vanta, Geforce256 DDR/SDR, Geforce2 GTS/Pro/Ultra/Ti200, Geforce2 MX/MX100/MX200/ MX400, Geforce4 MX/MX4000, Quadro, Quadro2 Pro, Quadro NVS, Quadro4 280XGL/380XGL/550XGL, Geforce2 Go, Geforce4 Go, Quadro2 Go, Quadro4 500 Go. Hiện nay, các bạn nên mua loại NVIDIA Geforce FX5200 trở lên.

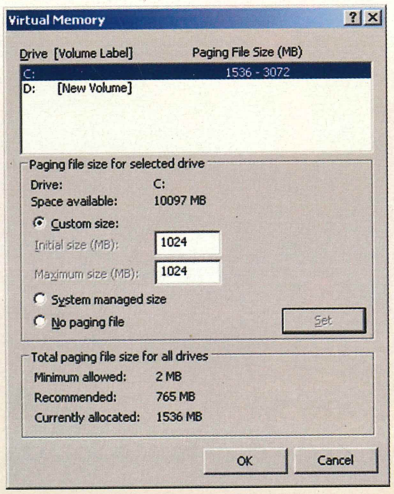
**Tôi cài đặt bản patch của Heroes of Might and Magic V nhưng máy báo game chưa từng được cài đặt. Vì sao vậy? Tôi phải làm thế nào?** *(tranledung@gmail.com)*

Do một game có thể có nhiều phiên bản phát hành ở các vùng như châu Âu (EU) hoặc Bắc Mỹ (US). Bạn cần kiểm tra xem phiên bản game của mình phát hành ở vùng nào để tải bản patch cho phù hợp. Xem thông tin chi tiết *http://www.ubi.com/US/Downloads/Info.aspx?dlId=1628*.

**Cho em hỏi trainer trong game là gì? Cách dùng như thế nào?** *(ngo_caominh@yahoo.com)*

Trainer là một file có đuôi .exe, thường dùng để chơi "ăn gian" một game cụ thể mà không cần dùng cheatcode. Khi chạy game, bạn chạy trainer song song rồi nhấn các phím từ F1 đến F12 (tùy vào trainer) để kích hoạt các lệnh. Lưu ý: bạn phải cẩn thận khi vào các trang cho tải trainer, vì rất dễ dính virus hoặc spyware.

**Tại sao sau khi cài xong game Company of Heroes vào chơi, lại hiện lên bảng báo erros "Not enough virtual memory to run the game. Your system total paging files must be at least 768MB. Please consult the manual that came with your OS."?** *(lanthanh121pmh@yahoo.com)*




Thông báo lỗi cho biết bộ nhớ ảo của Windows không đủ đáp ứng yêu cầu của game (bộ nhớ ảo tối thiểu phải đạt 768MB). Để thiết lập lại bộ nhớ ảo, bạn nhấn chuột phải vào *My Computer*, chọn *Properties*, và chọn thẻ *Advanced*. Trong Windows 2000, nhấn nút *Performance Options*. Trong XP, nhấn nút Settings và chọn nút *Advanced* trong thẻ *Performance Options*, bạn sẽ thấy dung lượng tập tin tráo đổi. Để thay đổi, nhấn nút *Change*, ở hộp nhập Initial size và Maximum size, bạn gõ *1024* và chọn *Set*, sau đó nhấn *OK* ba lần.

**Xin các anh cho em biết một số trò chơi của nước ngoài (bản Global) không thu phí theo giờ chơi mà thu phí theo kiểu bán item như một số trò của VN. Và trò ArchLord đã có bản openbeta chưa và nó có thu phí theo giờ chơi không?** *(darkfox01041989@yahoo.com)*

Bạn có thể lên trang web *www.mmorpg.com* để lựa chọn các game "miễn phí" mà mình thích như the Legend of Ares hoặc Deicide. Trò chơi ArchLord hiện đã có bản Beta nhưng chưa thu phí theo giờ chơi.

**Em thấy trên một tờ báo games có đăng trong mục trả lời bạn đọc là những games nào không hỗ trợ các loại card Geforce 4 MX... thì có thể lên trang web của game đó download các bản patch là có thể chơi được, điều này có đúng không ạ?** *(khanhduy29@yahoo.com)*

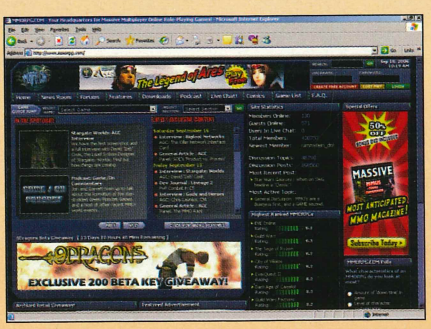
Trong nhiều trường hợp cụ thể thì điều này chưa chắc đúng. Bạn có thể tham khảo câu trả lời về các loại card không hỗ trợ Pixel Shader ở phía trên.

**Nhà tôi có mở quán net với cấu hình máy: PIII 1,13GHz, RAM 256MB, Card màn hình 32MB NVIDIA Riva TNT2 Model 64/ Model 64 Pro. Nhưng khi chơi game Audition thì máy bị khởi động lại. Cài lại Windows, driver cho card màn hình vẫn bị như vậy. Với cấu hình máy như trên vẫn chơi được MU, Võ lâm, Gunbound.. Chỉ riêng trò Audition là không chơi được.** *(khoadtkchy@gmail.com)*

VTC Game Online trả lời như sau: Chúng tôi đã test thử trên máy tính có cùng cấu hình và thấy vẫn hoạt động bình thường. Tuy nhiên, đó là cấu hình tối thiểu mà VTC Game khuyến cáo người dùng, nên tại một số thời điểm nhất định sẽ dẫn đến hiện tượng "lag" hoặc giật hình. Còn việc máy tính của khách hàng bị khởi động lại, có thể do máy tính có cài một số chương trình gây xung đột với phần mềm chống hack tích hợp trong game Audition. Hơn thế nữa, Audition chỉ tương thích một cách hiệu quả nhất với Windows XP SP2 và không hỗ trợ IE 7.0 và Windows 2003. VTC Game sẽ chủ động liên lạc với khách hàng và sẽ cử người đến hỗ trợ nếu ,khách hàng ở trong địa bàn Hà Nội. Bạn có thể liên hệ với bộ phận kỹ thuật của Audition (VTC Game Online) qua e-mail *support.au@vtc.vn.*

**Cho em hỏi Hoàng Kim của Thiên Vương Bang tên Vương Tá xuất hiện vào thứ mấy, vào lúc mấy giờ và ở đâu trong Võ Lâm Truyền Kỳ?** *(vincalivina@yahoo.com)*

Công ty VinaGame trả lời như sau: sự xuất hiện của boss Hoàng Kim môn phái Thiên Vương Bang hoặc bất kỳ môn phái nào khác trong trò chơi VLTK được thiết kế ngẫu nhiên, không thể biết trước nhằm bảo đảm tính bất ngờ, hấp dẫn để chính người chơi tự khám phá. Đó chính là đặc điểm thú vị trong thể loại game nhập vai trực tuyến.



# HIỆP KHÁCH GIANG HỒ ONLINE

# Truyền Thuyết Kiếm Ma

**Trong Binh Khí Phổ của Bá Hiểu Sinh có viết Nhất Điếu, Nhị Hoàn, Tam Đao, Tứ Kiếm... Nhưng trong giới giang hồ mênh mông mấy ai dám tin mình cứ sử dụng Điếu điêu luyện là sẽ nhất thiên hạ...**

Kỳ này chúng tôi sẽ hướng dẫn các game thủ cách sử dụng kiếm trong game trực tuyến Hiệp Khách Giang Hồ. Phục Ma Hoa Linh Kiếm là bảo vật trảm ma trừ yêu, nhiều tà khí nhất trong giới võ lâm. Linh Kiếm đã qua tay bao vị anh hùng đương thời, gây nên những trận cuồng phong kinh thiên, động địa. Và đặc biệt khi bảo kiếm vào tay những người mang trong mình dòng máu Kiếm Ma thì càng phát huy sức mạnh, vô địch nhưng đồng thời Linh Kiếm cũng lấy đi linh hồn của người sử kiếm.

## VÕ CÔNG KIẾM PHÁP

Nói chung kiếm khách là danh hiệu giang hồ dành cho những người có thân thể dẻo dai, linh hoạt. Người sử dụng kiếm không mấy thiên về sức mạnh mà chú trọng đến sự khéo léo, uyển chuyển, linh hoạt tạo nên những đường kiếm linh diệu và đẹp mắt trong từng chiêu thức. Tốc độ xuất kiếm là một yếu tố quan trọng để xác định đẳng cấp của một kiếm khách.

## ĐẲNG CẤP NHÂN VẬT

Bắt đầu khởi nghiệp kiếm khách, bạn phải giúp dân làng tiêu diệt những quái vật lân cận Huyền Bột Phái và nếu làm được bạn sẽ được giang hồ gọi là kiếm khách. Muốn thăng cấp lần thứ 1 để trở thành một kiếm hiệp, bạn phải hoàn thành nhiệm vụ ở đẳng cấp (lv) 10. Khi đạt đẳng cấp 35, đó cũng là lúc bạn chọn cho mình một trường phái và lĩnh vực võ công riêng biệt. Chính hay tà là do bạn, khi thăng cấp lần 3 ở lv60, bạn đã đạt

đến cấp độ của những cao thủ thượng thừa về sử dụng kiếm và được giang hồ xưng tụng là Thiên Nhân Kiếm (chính phái) hay Tà Linh Kiếm (tà phái).

## PHÂN CẤP VÕ CÔNG

Vô Ảnh Kiếm là những hiệp khách tận dụng tối đa những lợi thế của kiếm pháp về sự dẻo dai, linh hoạt, tốc độ xuất chiêu và khả năng tránh né đòn tấn công từ phía địch thủ. Trường phái Vô Ảnh Kiếm thường tu luyện chiêu "Liên Hoàn Phi Vũ" đạt đến cảnh giới tối thượng trong 21 đẳng cấp đầu. Sau đó tiếp tục tu luyện "Bách Biến Thần Hành" và "Trường Hồng Quán Nhật" để rèn luyện khả năng tránh né các đòn sát thương và gia tăng công lực mỗi khi xuất chiêu. Khi đạt đến cực đỉnh các loại khí công trên, người theo Vô Ảnh Kiếm sẽ tiếp tục tu luyện "Hộ Thân Canh Khí" và "Tất Sát Nhất Kích".

Cuồng Phong Kiếm là trường phái phù hợp với các cao thủ có cá tính mạnh, thích độc tẩu giang hồ, độc lai độc

Phục Ma Kiếm | Cuồng Phong Kiếm | Vô Ảnh Kiếm

vãng. Các cao thủ Cuồng Phong Kiếm thường tu luyện khí công "Cuồng Phong Vạn Phá" và "Trường Hồng Quán Nhật" lên cực điểm. Sau khi thăng cấp lần 2 (lv35) phân định chính tà, các cao thủ trường phái Cuồng Phong sẽ tiếp tục tu luyện "Di Hoa Tiếp Mộc" và "Hộ Thân Canh Khí" để tăng khả năng chịu đòn và phản hồi các đòn thế tấn công của đối thủ.

Phục Ma Kiếm là những sát thủ cực kỳ lợi hại, trường phái này chú trọng khổ luyện những sát chiêu "Tất Sát Nhất Kích" và "Trường Hồng Quán Nhật" để gia tăng uy lực hạ đối phương trong một chiêu. Trường phái Phục Ma khi mới gia nhập giang hồ sẽ tu luyện "Liên Hoàn Phi Vũ" và "Trường Hồng Quán Nhật". Sau khi đạt đến cảnh giới của 2 loại khí công trên, các cao thủ Phục Ma sẽ tiếp tục tu luyện tuyệt kỹ khí công "Tất Sát Nhất Kích" và "Di Hoa Tiếp Mộc". Có thể nói đây là trường phái dễ tu luyện và có tốc độ thăng cấp nhanh nhất trong Kiếm Phái.

**LONG KIẾM**

# CMS PowerCom 7020
# CHƠI ĐƯỢC GAME

Những máy tính để chơi game "pro", chẳng hạn GameStation của CMS thường có cái giá cao "ngất ngưởng", không phải người dùng nào cũng đủ "tự tin" để rinh chúng về nếu không thực sự đam mê và muốn sở hữu những công nghệ phần cứng mới nhất.

Nếu lỡ... mê game nhưng khả năng tài chính hạn hẹp, bạn có thể tận dụng dòng máy văn phòng PowerCom của CMS để chơi game.

PowerCom 7020 được "vũ trang" BXL Core 2 Duo 6600 (2,4GHz socket 775, FSB 1066MHz, cache L2 4MB), 512 MB PC2 4300 (DDR2 533MHz) trên nền chipset 965 của Intel. Sau khi "dạo vài vòng" với một số game, 7020 đã bộc lộ "nút thắt" tại card màn hình trong cấu hình thử nghiệm. Với Heroes of Might and Magic V (HoMaM), một trong những game "đỉnh" thể loại chiến thuật theo lượt, khi thiết lập độ phân giải 1280x1024 và bật tính năng khử răng cưa, hình ảnh bị giật và ngắt quãng. Ở độ phân giải 1024x768, tắt tính năng khử răng cưa và thiết lập đồ họa ở mức trung bình để "dễ thở" hơn, hình ảnh tương đối mượt mà, cả khi bạn lâm trận với đông đảo các đơn vị quân và thi triển các tuyệt chiêu của Hero như: "Tear of Asha Vision", "Tremors", "Retribution", hệ thống có thể cầm cự được ở mức 35 khung hình/giây. Với Need for Speed: Most Wanted (NfSMW) một game "đỉnh" trong thể loại đua xe hiện nay, kết quả cũng tương tự như HoMaM. Bắt đầu với độ phân giải mặc định (640x480), bạn sẽ lướt như bay trên đường phố, tuy nhiên hình ảnh còn khá thô và cứng. Khi nâng độ phân giải lên 1024x768 với các thiết lập khác "Full Screen Anti Aliasing" 50%, Texture Filtering 50%, Car Geometry Detail: High, Car Reflection Detail: High... Hình ảnh rực rỡ, cảnh vật trong game được đổ bóng và làm mịn rất đẹp; kể cả chiếc xe của bạn. Tuy nhiên, bạn khó lòng chạy đúng lộ trình khi đua vì chiếc xe tỏ ra bất kham, không thể điều khiển được do hình ảnh hiển thị trễ so với các lệnh điều khiển từ bàn phím. Để giữ độ phân giải 1024x768, bạn phải chấp nhận "hy sinh" một số thiết lập hình ảnh và các hiệu ứng kể trên. Mọi việc có vẻ khả quan hơn, việc điều khiển xe dễ dàng hơn, có thể ôm cua gắt ở những khúc quanh rất "ngọt" nhưng các cảnh đẹp lúc nãy đã bị thay thế bằng các hình ảnh "khô" và răng cưa.

Nhìn chung, với CMS PowerCom 7020, bạn vẫn có thể chơi được những game đòi hỏi cấu hình cao hiện nay, nhưng phải thiết lập hiệu ứng hình ảnh, âm thanh ở mức trung bình hoặc thấp. Cấu hình thử nghiệm này còn bị thắt cổ chai tại card đồ họa nên có thể chưa làm vừa lòng nhiều người dùng văn phòng mê game. Nhược điểm này sẽ được giải quyết ổn thỏa với 3 tùy chọn nâng cấp card đồ họa mà CMS đưa ra: card Asus GF EN7600GS/Silent/HTD 256MB (giá 165 USD), card Asus GF EN7600GT/2DHT/256MB (209 USD) và card Asus GF EN7900GTX/2DHT/512MB (580 USD). Vốn sinh ra cho chốn văn phòng song máy tính CMS PowerCom nền Core 2 Duo vẫn chơi được cả những game mới.

**QUÂN BÌNH**

### Cấu hình PowerCom 7020

**BMC:** Intel Desktop Board DG965RY
**BXL:** Core 2 Duo 6600 (2,4 GHz)
**Bộ nhớ:** 512 MB; **Card đồ hoạ:** ATI Radeon X300/TD 128 MB; **Đĩa cứng:** 80 GB SATA; **Ổ đĩa:** DVD BenQ DR
**Màn hình:** LCD 15"; Chuột và bàn phím CMS.
**Giá:** 14.190.000 VND
**Bảo hành:** 36 tháng

### Liên hệ

**Công ty Máy tính Thế Trung**
25 Lý Văn Phúc, P. Tân Định, Q.1, TP.HCM; ĐT: (8) 820 7309

Thermaltake COOL all YOUR LIFE
Công Ty TNHH Máy Tính Và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam VCC Co.,Ltd - Xsoft
Linh kiện máy tính và thiết bị chơi game máy tính cao cấp www.coolgearvn.com
Xem thông tin chi tiết về các sản phẩm và đặt mua hàng trên website của chúng tôi
www.gamebuyvn.com Cung cấp thiết bị game và phần cứng chơi game cao cấp
ĐC: 45A Lương Ngọc Quyến HK Hà Nội Tel: 04 9.261841 Email: xsoftgroup@yahoo.com

# Đồ nghề cho PSP

PSP tuy còn "nóng" trên thị trường nhưng phụ kiện cho PSP nhiều không thua kém bất cứ hệ máy nào.

## ZyXEL W770 Wireless USB Adaptor

Chơi game trên PSP đã tuyệt, lướt web trên PSP càng tuyệt hơn! Nghe thật "mời gọi" và bạn hoàn toàn có thể thực hiện được điều này vì PSP có hỗ trợ không dây chuẩn Wi-Fi 802.11b. Nhưng để có được cái mạng Wi-Fi đó thật là cả một vấn đề nếu bạn không phải dân rành về mạng máy tính: nào là phải có máy tính để bàn làm máy chủ, nào router, access point... lại còn phải cài đặt, thiết lập. Thế là ZyXEL đưa ra một giải pháp "trọn gói" trong một thiết bị rất nhỏ gọn, giống hệt một chiếc bút USB thuần túy, nhưng nó lại là một access point gắn với máy tính qua ngõ USB. Điều bạn cần có duy nhất là một máy tính có kết nối Internet.

Việc thiết lập khá nhanh chóng và dễ dàng với phần mềm ZyAir USB Utility đi kèm. Bạn thiết lập dạng bắc cầu (bridge) với mạng LAN thông thường, tiếp theo là thiết lập thông số kết nối mạng cho PSP cũng khá dễ dàng, toàn bộ quá trình chỉ mất chưa đến 5 phút. Vì tốc độ kết nối Wi-Fi của thiết bị là chuẩn 802.11b nên tốc độ chưa thật nhanh, theo lý thuyết, tốc độ tối đa đạt 11mbps nhưng tốc độ thực tế thường đạt phân nửa con số đó. Ngoài ra, bạn cũng có thể thiết lập một số tính năng cơ bản cho thiết bị như lọc trang web, thiết lập mã hóa dữ liệu... để đảm bảo an toàn cho đường truyền. Giá 300.000 đồng.

## 4GB cho PSP

Không chỉ chơi game, PSP còn cho phép nghe nhạc, xem phim, xem hình... Và cả 3 chức năng trên đều cần đến dung lượng lưu trữ rất lớn; thẻ nhớ Memory Stick Duo 32MB đi kèm chưa đủ... lưu game! Công ty Datel (Anh) đưa ra ổ cứng 4GB gắn thêm cho PSP khá nhỏ gọn và có thiết kế rất ăn tông với PSP. Ổ cứng được bố trí nằm mặt sau, ở tay cầm trái, vì lồi ra ở mặt sau nên tạo cảm giác "ôm tay" hơn. Đĩa cứng cũng dùng cáp nối có giao tiếp giống hệt các chân tiếp xúc của Memory Stick Duo. Để cho đối xứng với tay cầm trái, ở tay cầm phải là pin gắn ngoài đi kèm có công suất 3600mAh, gấp đôi công suất so với pin đi kèm máy. Kiểu thiết kế một bên ổ cứng, một bên pin tạo cho chiếc PSP rất đối xứng và dễ cầm.

Đi kèm là phần mềm MAX Media Manager, công cụ đồng bộ PC-PSP rất tiện lợi và dễ dùng. Bạn có thể chuyển nhạc, hình, phim từ PC qua PSP khá nhanh gọn. Điểm "đặc sắc" nhất là công cụ này có thể chuyển đổi các định dạng video phổ biến như AVI, MPEG, VOB... sang định dạng MP4 tương thích với màn hình PSP rất tiện. Tuy nhiên, nếu cầm PSP trên tay khoảng hơn 30 phút thì bạn sẽ cảm thấy khó chịu vì ổ cứng (nằm phía tay trái) khá nóng. Giá 180 USD.

## Tai nghe không dây

Nhược điểm dễ thấy nhất của PSP chính là loa; mà đeo tai nghe đi kèm lại vướng víu. Bộ tai nghe không dây PG-P901 chuyên dụng cho PSP không chỉ hóa giải trở ngại trên màn còn đem lại cho bạn chức năng mới.

PG-P091 là dạng tai nghe có kẹp nhựa dẻo móc vào vành tai (đeo lâu sẽ thấy đau vành tai). Và trọng lượng của tai nghe hơi nặng, nhất là tai trái phải "địu" thêm 2 pin AAA. PG-P091 có mẫu mã đẹp và khá "đường nét". Trên tai nghe phải là cụm nút chỉnh âm lượng và 2 nút dò đài FM.

Tai nghe không dây này dựa trên sóng FM để truyền nhận tín hiệu nên đi kèm tai nghe là bộ phát tín hiệu FM có jack 3,5mm lấy nguồn âm thanh từ PSP. Bộ truyền này được thiết kế gọn gàng và có ngàm để bạn gắn phía sau PSP. Tín hiệu âm thanh từ PSP sẽ được thiết bị gán cho một tần số FM (ở 88,5MHz) và tai nghe có thể bắt được tín hiệu FM này, đương nhiên là cả dải tần FM để bạn có thể nghe được các đài FM phổ biến khác. Thiết kế như vậy rất thuận tiện nếu bạn không muốn nghe bằng tai nghe, vì bạn có thể dùng chiếc radio thông thường để phát âm thanh từ PSP. Tuy nhiên, bộ phát FM này chỉ hoạt động hiệu quả trong bán kính dưới 5m và chất lượng âm thanh của tai nghe ở tầm trung bình khá. Giá 450.000 đồng.

Hiện bạn có thể tìm mua những sản phẩm trên ở cửa hàng chuyên về PSP (sản phẩm thử nghiệm trong bài do công ty Halo cung cấp).

**ĐỒNG ANH**

# Anh tài lộ diện

## Chung kết Gunbound Grand Prix 2006

Vô địch khu vực miền Nam Đoàn Thanh Nhã

Vô địch khu vực miền Bắc Đỗ Minh Tiến

Đoàn Thanh Nhã - Nguyễn Thanh Tuấn nhận phần thưởng màn hình LCD 17inch.

Trong hai ngày 01/09 và 03/09/2006, các vòng chung kết khu vực thi đấu trò chơi Gunbound giải Grand Prix 2006 đã lần lượt được công ty AsiaSoft tổ chức tại TP.HCM và Hà Nội. Dưới đây là một số ghi nhận về diễn biến của giải.

Không khí các buổi thi đấu chung kết khu vực thật ồn ào và ngột ngạt. Nhìn những khuôn mặt căng thẳng của các game thủ Gunbound đến tham gia giải thi đấu Grand Prix 2006, khán giả càng thấy rõ hơn về bồn chồn lo lắng của họ, nhất là khi ai cũng tỏ ra thận trọng đăng ký từng bước, qua từng khâu kiểm tra của ban tổ chức để tránh vi phạm nội quy. Những phút cận giờ thi đấu lại trở nên nhộn nhịp hơn vì có một số bạn lo không có tên mình nên cứ nhốn nháo, khiến ban tổ chức phải trấn an bằng loa phóng thanh nhiều lần mới ổn định được.

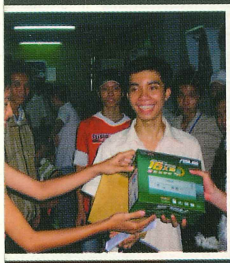
Không gian chợt im lặng hẳn khi hiệu lệnh thi đấu vòng 1 của MC vang lên. Các game thủ tập trung tinh thần vào lượt thi đấu của mình, chỉ còn ánh sáng chớp liên tục từ những chiếc máy ảnh số. Lượt đấu đầu tiên có 64 game thủ thi đấu theo thể thức loại trực tiếp 5 ván solo 1vs1. Vì một hiệp đấu tại Grand Prix 2006 kéo dài khoảng 15-30 phút (các game thủ sẽ phải thi đấu đến khi nào có người đạt đến 3 ván thắng) nên việc kiên nhẫn, khả năng tập trung của các game thủ là vô cùng cần thiết. Đánh dấu cho thời điểm kết thúc mỗi vòng đấu là tiếng la hét vui mừng của game thủ giành chiến thắng, rồi không khí yên tĩnh trở lại khi bắt đầu đấu vòng tiếp theo.

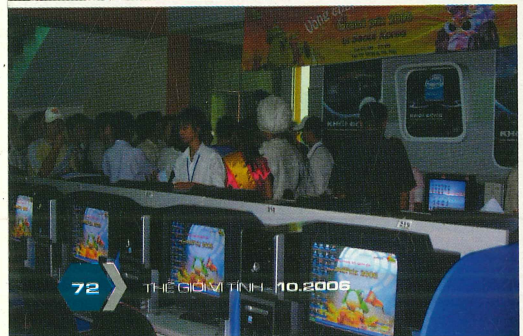
Đến tứ kết, hầu như các game thủ đã làm cho những người theo dõi được thỏa mãn bởi các màn thi đấu khá tốt. Trong đó, chiến thuật và kĩ thuật của các game thủ bắn voi lần này là một bất ngờ lớn, hầu như kĩ thuật ASS được sử dụng trong tất cả các trận đấu và góp phần thay đổi cục diện các trận đấu. Thật tiếc cho một game thủ, chỉ vì chưa thành thạo kĩ thuật ASS, lại thường xuyên bị mất góc bắn nên anh đành ngậm ngùi để đối thủ vượt qua, khi mà thế trận tưởng chừng đã ngã ngũ.

Hai trận chung kết khu vực đều diễn ra với thế "lội ngược dòng" khi hai game thủ Đoàn Thanh Nhã (miền Nam) và Đỗ Minh Tiến (miền Bắc) lần lượt giành chiến thắng trước Lê Trung Hiếu và Đỗ Xuân Thắng với cùng tỉ số 3-1, trở thành nhà vô địch của mỗi miền. Với kết quả trên, ba game thủ Nguyễn Thanh Tuấn (vô địch vòng đấu online), Đoàn Thanh Nhã (vô địch khu vực miền Nam) và Đỗ Minh Tiến (vô địch khu vực miền Bắc) đã đoạt vé đi Hàn Quốc.

Ngoài ra, AsiaSoft còn tổ chức vòng chung kết xếp hạng theo thể thức vòng tròn tính điểm để xác định ngôi vô địch toàn quốc giữa 3 nhà vô địch. Kết quả cuối cùng không làm giới hâm mộ Gunbound Việt Nam ngạc nhiên khi Nguyễn Thanh Tuấn dễ dàng giành danh hiệu vô địch toàn quốc (2 thắng), á quân là Đoàn Thanh Nhã (1 thắng - 1 thua) và Đỗ Minh Tiến xếp hạng 3 (2 thua).

**KIM HOÀN**





Buổi lễ trao giải tại Hà Nội đã khép lại những ngày thi đấu quyết liệt của Grand Prix 2006. Ba game thủ Nguyễn Thanh Tuấn, Đoàn Thanh Nhã và Đỗ Minh Tiến đại diện Gunbound Việt Nam sang Seoul (Hàn Quốc) thi đấu giải Vô Địch Thế Giới GNGWC2006 Gunbound World Championship từ ngày 21-23/09/2006.

Đơn vị tổ chức: **ASIASOFT VN**

Đơn vị bảo trợ thông tin: **Tạp chí Thế Giới Vi Tính (Thế Giới Game)**

Đơn vị tài trợ giải thưởng: **NOVA Computer**

Đơn vị tài trợ thi đấu: **Net Chùa.**

# Hướng tới sân chơi CHUYÊN NGHIỆP

"Hội nghị bàn tròn" giữa TGVT-PC World VN và các clan lớn của TP.HCM như Triple-H, 4Eve, 1st.Vn Gaming, 1TTB, Q9-Gaming, Miracle, FCBH, Hoàn Long.

Việt Nam cần có một sân chơi game chuyên nghiệp để quy tụ cộng đồng game Việt Nam nhằm hoạt động theo hướng chuyên nghiệp hoá. Cùng quan điểm đó, chiều ngày 15/09/2006 đã diễn ra "hội nghị bàn tròn" giữa Ban Biên Tập tạp chí TGVT- PC World VN và đại diện các clan game lớn của TP.HCM; một hội nghị tương tự cũng sẽ diễn ra tại Hà Nội. Các bên đã thẳng thắn trao đổi quan điểm cũng như định hướng cho một giải thi đấu game qui mô toàn quốc dành cho mọi người và cho các game thủ chuyên nghiệp, dự kiến sẽ được tổ chức vào cuối năm 2006.

Ông Lê Trung Việt, tổng biên tập tạp chí TGVT-PC World VN: "Định hướng trước mắt của TGVT-PC World VN và các clan là hình thành một giải thi đấu game toàn quốc dành cho mọi người vào cuối 2006. Dự kiến sau đó sẽ tiếp tục tiến lên hình thành giải thi đấu chuyên nghiệp cho game thủ. Nhờ vào giải đấu, các game thủ có điều kiện trang bị vật chất tốt hơn cho việc luyện tập, có thể thường xuyên cọ sát, thi đấu với các game thủ hàng đầu thế giới nhằm nâng cao kỹ thuật, chiến thuật một cách chuyên nghiệp và có định hướng".

Trần Thanh Vy và Vương Kim Sơn, đại diện clan Triple-H: "Vấn đề Triple-H quan tâm là các game thủ chuyên nghiệp sẽ được đặc cách vào vòng trong giải thi đấu hay vẫn phải thi đấu các vòng như bất kỳ thí sinh nào".

Nguyễn Kim Long (bìa trái), đại diện clan Q9-Gaming; Long (giữa) đại diện clan FCBH và Thắng (bìa phải) đại diện clan 4Eve.

Nguyễn Quốc Bảo, đại diện 1st.Vn Gaming: "Giải thi đấu nên tiếp thu kinh nghiệm tổ chức của WCG và ESWC".

Nguyễn Hoàng Vinh, đại diện clan WarCraft Hoàn Long: "Kinh nghiệm của clan Hoàn Long là tổ chức các vòng thi đấu tại các trường ĐH và cao đẳng trong cả nước để tìm ra các game thủ tiềm năng".

Nguyễn Minh Đức, đại diện VietStarCraft: "Nên chú trọng đến việc quảng bá cho giải game".

Mai Trung Tứ, đại diện Miracle: "Nên đẩy mạnh phong trào game trong các trường Đại Học".

# 4Eve 1st Championship "Rèn quân" đi Ý

Sáng ngày 03/09/2006, giải đấu 4Eve 1st Championship đã diễn ra tại E-Live Center. Đây là một giải đấu mang tính "nội bộ TP.HCM" do team 4Eve tự tổ chức nhằm mục đích tạo điều kiện cho hai game thủ dẫn đầu môn Fifa Soccer 06, World Cyber Games Việt Nam 2006 là Trần Đình Luân và Nguyễn Thế Hoàng Hiệp có cơ hội được cọ xát nhiều hơn. Tham dự giải đấu còn có các tên tuổi khác như Trần Thanh Vy, Vương Kim Sơn, Nguyễn Khắc Kinh Quốc... Đồng hành cùng game thủ, TGG cũng đã có mặt và ghi nhận những diễn biến chính của giải đấu này.

Hơn 30 game thủ chia thành 8 bảng, thi đấu vòng tròn tính điểm để chọn ra hai game thủ đứng đầu mỗi bảng vào vòng 1/16. Lá thăm may rủi đã biến trận đấu khai mạc của giải thành "nội chiến" khi hai game thủ Trần Đình Luân và Đặng Nguyễn Hồng Phúc (cùng team 4Eve) gặp nhau. Kết quả hai bên hòa 2-2 và sau đó cùng vượt qua vòng bảng.

Ở vòng 1/16, các game thủ bắt đầu thi đấu theo hình thức "Best of 3" (game thủ nào giành được 2 trận thắng thì sẽ đi tiếp vào vòng trong), 8 game thủ Trần Đình Luân, Vương Kim Sơn, Hồ Quốc Hoàng, Trần Huy Thông, Trần Thanh Vy, Bùi Lê Dũng, Nguyễn Lê Quốc Khánh, Nguyễn Khắc Kinh Quốc đều giành chiến thắng trước các đối thủ khác để lọt vòng tứ kết.

Bất ngờ đầu tiên của giải xảy ra ở trận "Pháp" Trần Đình Luân gặp "Brazil" Vương Kim Sơn. Ở trận đầu tiên, Luân thắng dễ dàng với tỉ số 2-0. Bước vào trận thứ hai, do tỉ số sau 2 hiệp chính thức là 1-1 nên phải đá thêm hiệp phụ. Kết thúc hiệp phụ thứ nhất, tình hình vẫn rất căng thẳng khi mỗi bên có thêm 1 bàn thắng nữa. Luân phải hối tiếc vì 2 lần vượt lên dẫn trước của mình nhưng không giữ được ưu thế đó; với những pha đi bóng lắt léo và liên tục thực hiện những quả tạt từ biên trái, Sơn đã ghi được bàn thắng ấn định tỉ số 3-2 trong hiệp phụ thứ hai, buộc Luân phải đá trận thứ 3. Luân có khởi đầu khá tốt khi dẫn điểm ở phút thứ 8 sau pha đá phạt góc quen thuộc, nhưng lợi thế này chỉ kéo dài được 30 phút. Một cú sút chéo góc

**Kết quả**

Giải nhất: Vương Kim Sơn (giữa)
750.000đ, 01 thẻ chơi game trị giá 200.000đ, card đồ họa ASUS EN7600GT.

Giải nhì: Nguyễn Khắc Kinh Quốc (phải)
350.000đ, 01 thẻ chơi game trị giá 100.000đ, card đồ họa ASUS EAX1600PRO.

Giải ba: Trần Huy Thông (trái)
100.000đ, 01 thẻ chơi game trị giá 50.000đ, gamepad Xbox 360 (cho PC).

**Tài trợ**

E-Live Center: Tài trợ "sân bãi" thi đấu, giải thưởng tiền mặt và thẻ chơi game.

Tạp chí TGVT (Thế Giới Game-TGG): 2 card đồ họa, 1 gamepad Xbox 360 (cho PC). Tám game thủ lọt vào tứ kết nhận 8 phiếu tặng 1 năm tạp chí Thế Giới Game.

Việt Game tặng 1 năm báo cho hạng nhất và 6 tháng báo cho hạng nhì.

từ ngoài vòng 16m50 đã trở thành bàn gỡ hòa tỉ số. Từ đây, trận đấu diễn ra trong thế giằng co với những cơ hội chia đều cho cả 2 bên. Mãi đến phút cuối cùng của trận đấu, Adriano mới ghi được thêm 1 bàn thắng cho Brazil, giúp Vương Kim Sơn vượt qua Trần Đình Luân với tổng tỉ số 2-1 (tính theo trận thắng/thua).

Cũng ở lượt đấu tứ kết, Trần Thanh Vy bất ngờ để "đàn em" Bùi Lê Dũng liên tiếp gỡ hòa ở trận đấu thứ 3 (tỉ số bàn thắng 5-5) và thất thủ 3-4 ở loạt đá penalty. Ở 2 trận đấu còn lại, Trần Huy Thông và Nguyễn Khắc Kinh Quốc lần lượt hạ Hồ Quốc Hoàng và Nguyễn Lê Quốc Khánh để giành quyền vào bán kết.

Vòng bán kết cũng là cảnh "nội chiến" khi cả 4 game thủ đều là thành viên của team Triple-H. Các game thủ này thậm chí còn vui đùa về chuyện "phân chia giải thưởng" trước khi thi đấu. Nguyễn Khắc Kinh Quốc thắng Bùi Lê Dũng với tỉ số 2-0, còn Trần Huy Thông suýt làm nên bất ngờ khi đã thi đấu xuất thần trong trận thứ 2 và buộc đàn anh Vương Kim Sơn phải tiếp tục đá trận thứ 3. "Lịch sử đã không lặp lại", và Thông đành chấp nhận vị trí thứ 3 của giải sau khi thắng Bùi Lê Dũng 2-0 ở trận tranh hạng 3.

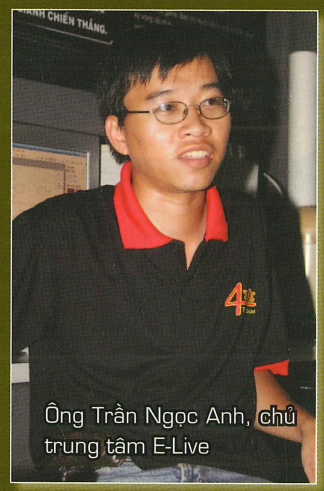
Tuy là "nội chiến", nhưng diễn biến của trận chung kết giữa Vương Kim Sơn và Nguyễn Khắc Kinh Quốc diễn ra hết sức bất ngờ. Bất ngờ là Quốc đã vào lưới nhặt bóng đến 8 lần trong trận đầu tiên và chính Quốc thi đấu quyết liệt để thắng lại 4-3 trong trận thứ hai. Bước vào trận quyết định, sau 35 phút ép sân, Sơn vượt lên dẫn trước. Cuối hiệp 1, tưởng chừng như Sơn đã có bàn thắng thứ hai sau pha thoát bóng điệu nghệ của mình, nhưng cú dứt điểm lại trúng người thủ môn. Phút thứ 51, khung thành của Quốc lại bị chao đảo khi bóng trúng cột dọc. Mãi đến phút 75, Sơn mới ghi được bàn thắng thứ hai sau pha dứt điểm cận thành. Quốc gỡ được 1 bàn vào phút 84 nhưng đã quá muộn. Vương Kim Sơn giành chức vô địch 4Eve 1st Championship.

**KIM HOÀN**

# Đậm chất game cộng đồng

Cuối 2005, khi SSP Cyber Club giải thể, các game thủ của SSP chuyển sang thi đấu cho các clan khác. Đầu năm 2006, ông Trần Ngọc Anh- nguyên phó phòng kinh doanh phụ trách SSP Cyber Club, đã khai trương E-Live Center và mời 2 team mới là 4Eve và Triple-H chọn E-Live làm "đại bản doanh".

Triple-H là cụm từ viết tắt của 3 chữ H: Heads, Hearts and Hands, nghĩa là "chơi game bằng đôi tay, bằng trí óc và cả trái tim". Team Triple-H có nòng cốt là những cao thủ từng xuất thân trong lò game SSP Cyber Club như Vương Kim Sơn, Trần Thanh Vy. Còn 4Eve tập hợp những "ngôi sao mới", trong đó có Trần Đình Luân, game thủ TP.HCM duy nhất được tham gia đội tuyển WCG Việt Nam thi đấu tại Monza (Ý) vào tháng 10 tới. Cả 2 team này chủ yếu tập luyện và thi đấu trò chơi Fifa.


Ông Trần Ngọc Anh, chủ trung tâm E-Live

"E-Live chỉ là một trong những nhà tài trợ của 2 team 4Eve và Triple-H", ông Ngọc Anh cho biết, "Các game thủ có thể tự lập ra team, tự tổ chức và bầu chọn nhóm trưởng. E-Live tài trợ bằng các hình thức cấp giờ chơi miễn phí hàng tuần; trong các giải đấu thì E-Live khuyến khích thưởng thêm và tài trợ trang phục thi đấu". Các game thủ gia nhập team và chọn E-Live làm đại bản doanh trên nguyên tắc hoàn toàn tự nguyện. "Tính tự nguyện và tiêu chuẩn tuyển chọn thành viên không quá khắt khe giúp Triple-H và 4Eve không chỉ thu hút được nhiều game thủ tiềm năng mà còn góp phần thúc đẩy phong trào Fifa tại TP.HCM", ông Ngọc Anh nhận định.

**YẾN KHÊ**

Nhóm Triple-H


**Phiếu giảm giá**

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

**Giảm giá 15% khi mua thẻ chơi game Cao Bồi Không Gian**

**Liên hệ:**

**Tại Hà Nội**
Công ty Cổ Phần Đầu Tư Việt Đức
81 Phố Chùa Láng, Q. Đống Đa
ĐT: (04) 7755 789 - (04) 2751 158

**Tại Tp.HCM**
27 Bis Trần Nhật Duật, P. Tân Định, Q.1
ĐT: (08) 8468 510

**Thời gian giảm giá:** Từ ngày 25/07 - 25/10/2006.
Phiếu được mua tối đa 10 thẻ mỗi loại (mệnh giá 15.000đ và 60.000đ). Chỉ chấp nhận phiếu gốc.

**Phiếu giảm giá**

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

**Giảm giá 9% khi mua thẻ chơi game Võ Lâm Truyền Kỳ; Giảm giá 12% khi mua thẻ @Cash (TS Online, Gunbound, Hiệp Khách Giang Hồ).**

**Liên hệ:** Công ty TNHH Châu Huỳnh Mai; 197/5 Cách Mạng Tháng 8, F.4, Q.3, Tp. HCM; ĐT: (08) 2907 157; Website:www.sieuthithe.com.

**Thời gian giảm giá:** Từ ngày 25/09 - 31/12/2006

Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc.

**Phiếu giảm giá:**

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

**Giảm giá 5% khi mua RAM Corsair**

Được phân phối và bảo hành bởi công ty TNHH Khải Thiên (KTC Co., Ltd), tại các cửa hàng vi tính có bán sản phẩm này trên toàn quốc.

**Liên hệ:** 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3, Tp. HCM; ĐT: (08) 8341 323

**Thời gian giảm giá:** Từ ngày 25/06 - 31/12/2006

Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc.

**Trân trọng tặng bạn đọc Thế Giới Game 10/2006 đĩa CD bao gồm:**

Trailer và nhạc game online đang "hot" hiện nay từ các công ty VinaGame, Quang Minh D.E.C, VDC_Net2e...

Hình nền: gần 30 hình độ phân giải cao của những game hấp dẫn trên hầu hết hệ máy.

Hướng dẫn chơi game

Sản phẩm mới nhất của AMD, Intel

**Tài trợ Vàng:** AMD

**Yêu cầu cấu hình**

Chương trình dựa trên định dạng .PDF nên cấu hình tối thiểu cần có để chạy được là:
Bộ xử lý Pentium; Windows NT (Service Pack 6 hoặc 6a); RAM 128MB; Ổ cứng 90MB; Acrobat Reader 7.0 (có trên đĩa); Windows Media Player.
Chạy tốt nhất trên màn hình độ phân giải 1024x768

# Tâm sự cùng manager của 4Eve

Team 4Eve tuy mới được thành lập vào tháng 02/2006 nhưng đã đạt được những thành tích đáng nể ở môn Fifa Soccer 06: hạng nhất BKIT Open Games 2006, hạng nhất Hoàn Long liên trường lần 2, hạng nhất World Cyber Games Việt Nam 2006, đặc biệt là thành tích hạng 3 Asian World Cyber Games 2006 vào tháng 08/2006 (Singapore) vừa qua của Trần Đình Luân. TGG đã có cuộc trò chuyện ngắn với Nguyễn Ngọc Thắng, manager của Team 4Eve.

***Chào Thắng, tổ chức thành công giải 4Eve 1st Championship chắc phấn khởi lắm?***

Em cảm thấy rất vui vì đã tạo điều kiện tốt để Trần Đình Luân luyện tập trước khi sang Ý thi đấu, nhưng cũng hơi tiếc vì không thể thu xếp để Nguyễn Thế Hoàng Hiệp tham gia cuộc chơi như dự kiến. Mong rằng đây sẽ là giải đấu hàng năm của 4Eve.

***Bí quyết giúp team 4Eve đạt được những thành tích ấn tượng có "bật mí" được không?***

Hầu hết những thành viên trong 4Eve đều mới so với cộng đồng Fifa VN. Còn về bí quyết thành công của 4Eve thì đó chính là lòng đam mê, yêu thích và thái độ tập luyện nghiêm túc với Fifa.

***4Eve hỗ trợ Trần Đình Luân chuẩn bị cho Grand Final WCG 2006 tại Monza và cơ hội cho Luân như thế nào?***

4Eve đã rất cố gắng khi tổ chức giải 4Eve 1st Championship, quy tụ nhiều game thủ nổi tiếng ở khu vực TP.HCM để Luân có điều kiện cọ xát. Hy vọng Luân sẽ rút ra được nhiều kinh nghiệm cho mình qua những giải đấu như thế này. Luân vẫn thường đá qua IP và tập luyện nghiêm túc, đều đặn với team.

4Eve thường xuyên xem những trận đấu hay của các tên tuổi Fifa nổi tiếng thế giới như Styla, Maxi, Hero... về xem và nhận thấy những chiêu mà họ thường sử dụng thì bản thân game thủ Việt Nam mình cũng làm được. Nhìn chung, đó là chiêu tạt cánh từ vị trí khá xa, thậm chí gần sát vạch nửa sân và Luân đã chuẩn bị để "bắt bài" kiểu chiến thuật này. Hy vọng là với tâm lý ổn định và có một chút may mắn, Luân sẽ đi xa hơn thành tích của Fifa VN năm ngoái ở WCG.

***Sắp tới 4Eve sẽ "náo động" sân trường nào?***

Kế hoạch sắp tới của 4Eve là tìm một nhà tài trợ chính thức cho giải đấu Tournament của team để kịp bắt đầu với Fifa Soccer 07 sẽ phát hành vào ngày 03/10/2006. Ngoài ra, nếu tìm được "mạnh thường quân" chính thức cho team thì càng quý. Việc trang bị "đồ chơi" như gamepad, headphone, keyboard, game có bản quyền và ngân sách hoạt động hàng tháng cho team đang mong lắm "mạnh thường quân".

***Cám ơn Thắng và chúc 4Eve đạt được nhiều thành công hơn nữa.***

**HỒNG VY**

## CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

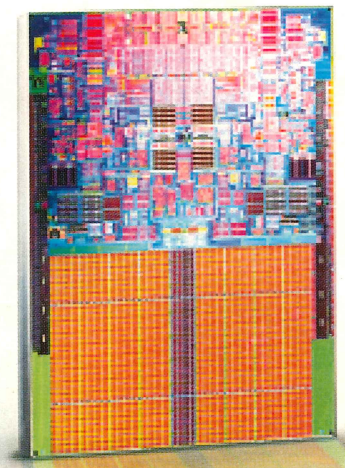
HALO .....33
HIỆP LỰC .....29
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame .....40
INTECOM – CTy Đầu Tư và Phát Triển Công Nghệ Thông Tin ..... Bìa 3
INTEL Corp ..... Bìa 2
SILICOM GROUP .....15
VCC – Công Ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam .....70
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina .....1

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
**THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM**
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

**Tòa soạn:** 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

intel Leap ahead™



# Xứng danh Đại Anh hùng.

Intel® Core™ 2 Duo. Bộ vi xử lý tốt nhất thế giới cho máy tính để bàn.
Tốc độ nhanh hơn đến 40%. Tiết kiệm điện năng trên 40%.
Xem thông tin chi tiết tại trang web **intel.com/apac/core2duo**

intel Core™ 2 Duo inside™

Để biết thêm thông tin tại sao những bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo là những bộ vi xử lý tốt nhất thế giới dành cho máy tính để bàn, hãy vào trang web intel.com/apac/core2duo.

Hiệu suất dựa trên SPECint*_rate_base2000 (2 bản sao) và hiệu quả tiết kiệm điện năng căn cứ theo Thermal Design Power (TDP), so sánh Intel® Core™ 2 Duo E6700 với Intel® Pentium D Processor 960. Hiệu suất thực tế có thể thay đổi. Hãy vào trang web www.intel.com/performance để biết thêm chi tiết.

© 2006 Intel Corporation. Intel, logo Intel, Intel Core, logo Intel Core, Intel Leap Ahead, logo Intel Leap Ahead là các thương hiệu hoặc các thương hiệu đã được đăng ký của Intel Corporation hoặc các công ty trực thuộc Intel tại Hoa Kỳ và các nước khác. Chủ sở hữu giữ bản quyền.

**Máy Tính Cho Con. Đón Năm Học Mới Với Hàng Trăm Phần Quà Hấp Dẫn Mỗi Tuần.**

Từ ngày 21/08/2006 đến 30/09/2006, khi mua máy vi tính có bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo bạn sẽ có cơ hội trúng những phần quà hấp dẫn từ Intel.

**Quà tặng mỗi tuần: ▪ 1 máy vi tính với bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo ▪ 10 ĐTDĐ Motorola ▪ 100 áo thun Giordano**

Hãy gọi đường dây nóng **08-8207992** hoặc **04-9426994** hoặc vào trang web **www.homepc.com.vn** để biết thêm chi tiết.

VTC GAME ONLINE
yedang online
T3 ENTERTAINMENT
http://au.vtc.vn

# NHỊP ĐIỆU CUỘC SỐNG

# AUDITION

Sôi động trong từng khoảnh khắc

Game 5 sao

# Enter the New Era of PC Gaming

GRAPHICS BY NVIDIA

GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

NVIDIA SLI READY

NVIDIA Essential Vista

# GeForce® 7950 GX2

**PCI EXPRESS · Dual 256-bit · HDTV · 1GB GDDR3**

3D1-7950 Series Graphics Accelerator

AUTHORIZED SOLUTION PROVIDER

GRAPHICS BY NVIDIA | NVIDIA SLI READY | NVIDIA Essential Vista | GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

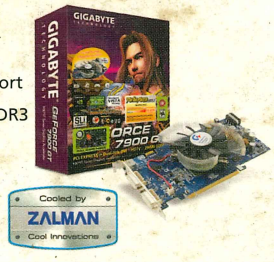
## NVIDIA GeForce 7950 GX2 GPU GV-3D1-7950-RH

- Powered by NVIDIA GeForce 7950 GX2 GPU
- Supports PCI Express and 48 pipelines
- Microsoft DirectX® 9.0c and OpenGL® 2.0 support
- Integrated with the industry's best 1GB GDDR3 memory and 512-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo technology
- Features Dual-link DVI-I / D-SUB(by adapter) / TV-OUT / HDTV

GRAPHICS BY NVIDIA | NVIDIA SLI READY | NVIDIA Essential Vista | GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing | TurboForce EDITION

## NVIDIA GeForce 7900 GT GPU GV-NX79T256DP-ED-RH

- Powered by NVIDIA GeForce 7900 GT GPU
- Supports PCI Express and 24 pipelines
- Microsoft DirectX® 9.0c and OpenGL® 2.0 support
- Integrated with the industry's best 256MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo technology
- Features Dual-link DVI-I / D-SUB(by adapter) / TV-OUT / HDTV




*Nhà phân phối :*

MicroStar YOUR HIGH-TECH PARTNER

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

*Đại diện phân phối tại miền bắc:*
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh Tel : 04 5371525

*Các đại lý:*

**Tp.HCM:**

| | |
|---|---|
| Nguyễn Hoàng | 08 9203404 |
| Vi tính Phong Vũ | 08 9330186 |
| Thành Nhân | 08 9250259 |
| Sáng Tạo | 08 9255406 |
| Hợp Nhất | 08 9252367 |
| Nova | 08 9253863 |
| Compro | 08 9250448 |
| Phương Thịnh | 08 8207224 |
| Quốc Tiến | 08 8305915 |
| Hoàn Long | 08 9250898 |
| Greentek | 08 9252549 |

**Đà Nẵng:**

| | |
|---|---|
| Vitico | 0511 871838 |
| GCC Đà Nẵng | 0511 653060 |

**Quảng Ngãi:**

| | |
|---|---|
| MHQ | 055 825894 |
| CIVIP | 055 710399 |

**Qui Nhơn:**

| | |
|---|---|
| Vi tính Qui Nhơn | 056 822803 |
| Bảo Châu | 056 828199 |

**Nha Trang:**

| | |
|---|---|
| Tin Hưng | 058 825081 |
| Tin Học Nha Trang | 058 810822 |
| Sao Kim Nha Trang | 058 510885 |

**Dalak:**

| | |
|---|---|
| Thiên Hòa | 050 812970 |
| Toshiba | 050 857585 |

**Tiền Giang:**

| | |
|---|---|
| Wescom | 073 885885 |

**Kiên Giang:**

| | |
|---|---|
| Mạnh Kiên | 077 874948 |

**Cần Thơ:**

| | |
|---|---|
| Á Châu | 071 832022 |
| TT Điện Tử Tin Học Đại Học Cần Thơ | 071 832875 |

**Sóc Trăng:**

| | |
|---|---|
| Dũng Kiều | 079 821997 |

GIGABYTE™ TECHNOLOGY